Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 12/96

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Magazin

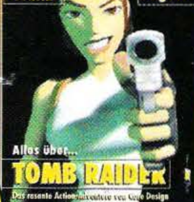
DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr.1 DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN

Kein bißchen Frieden

Command & Conquer 2

Im Test: Westwoods Antwort auf Z und WarCraft 2



16 Seiten Extra

Tomb Raider

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

The Neverhood
Spielbare Demo von Microsofts Knetgummi-Adventure

Baku Baku Animal
Segas tolle Knobelei - die spielbare Demoversion

REPORTAGE: INTERPLAY
Starfleet Academy, Fallout & Co.

27 AKTUELLE DEMOS
Command & Conquer 2 (Film), Nascar Racing 2 (spielbare Demo)

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM • SOUNDKARTE

So spielt sich Daytona USA wirklich: Test der fertigen Version
Und: NHL Hockey 97, Privateer 2, Bundesliga Manager 97



MIT CD-ROM-INLAY

PC Games CD-ROM & Mag

Ausgabe 12/96

Spielbare Demoversion!



Exklusiv: The Neverhood


Monkey Island 3


Baku Baku Animal


NASCAR Racing 2


Madden NFL 97


3D Ultra Pinball 2

PC Games CD-ROM

12/96



DEMOS:

3D Ultra Pinball 2: Creep Night
Ace Ventura
Amok
Assassins 2015
Baku Baku Animal
Bedlam
C&C 2: Alarmstufe Rot - Preview AVI
Death Rally
DeathDrome
Der Planer 2
G-Nome
Gazillionaire Deluxe
Hardline
Hunter Hunted
Lords of the Realm 2
M. A. X.
Madden NFL 97
Monkey Island 3 - Preview AVI
Muppets Treasure Island
NASCAR Racing 2
Nihilist
Pray for Death
SimCity 2000 Network Edition
Star General

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/30 50 30.

EXKLUSIV:


The Neverhood


C&C 2: Alarmstufe Rot

Swiv 3D
The Neverhood
Triple Play '97

SPECIAL:

PC Games Reportage:
Direct Media-Katalog
Der Planer 2 - Spielstände
Command & Contact
PC Games Lesereinsendungen
Elektronische Kleinanzeigen

BUGFIXES:

American Civil War V1.1C
Grand Prix Manager V1.02
AH-64 Longbow V1.08 - deutsche Version
Jagged Aliance - Deadly Games V1.12
Wizardry Gold V1.1A
Conquest of the New World V1.11 Internationales Update
Descent 2 S3-Virge-Update

12/96

PC Games CD-ROM

WHAT'S UP?

Eigentlich hatten wir uns fest vorgenommen, absichtlich NICHT auf die böswilligen Attacken unserer Mitbewerber einzugehen, die in ihren aktuellen Ausgaben speziell PC Games indirekt Kungelei mit Spiele-Herstellern vorgeworfen haben. Offensichtlicher Anlaß: die exklusive Demo-Version des neuen Blizzard-Hits Diablo. Da wir in den letzten Wochen viele Briefe beunruhigter Leser zu diesem Thema bekommen haben, ist es an der Zeit, für klare Verhältnisse zu sorgen. In der Tat ist PC Games dafür bekannt, daß die Cover-CD-ROM überdurchschnittlich viele exklusive Specials und Demos zu bieten hat. In der Vergangenheit waren dies Spiele wie Rebel Assault 2 (LucasArts), Bleifuß (Virgin), WarCraft 2 (Blizzard), Leisure Suit Larry 7 (Sierra), Dungeon Keeper (Bullfrog), Discworld 2 (Psygnosis), Virtua Fighter PC (Sega) und ganz aktuell: Segas Saturn-Knobelei Baku Baku Animal und The Neverhood Chronicles von Microsoft - durchweg Top-Hits allererster Adressen. Da kommen natürlich nicht nur außenstehende Redakteure ins Grübeln: Wie machen die das nur? Werden da etwa mysteriöse Vereinbarungen getroffen, frei nach dem Motto: „Gebt uns eine exklusive Demo, und dafür bewerten wir das Produkt mit mindestens 95 %."?
Oder könnte es vielmehr daran liegen, daß PC Games mit knapp einer Viertelmillion Exemplare pro Monat das meistverkaufte PC Spiele-Magazin Europas ist? Hinter all den Exklusiv-Demos stecken also garantiert KEINE krummen Geschäfte, sondern eine Menge aufopferungsvoller Arbeit und nachvollziehbare Überlegungen seitens der Hersteller. Wenn z. B. Michael Jackson für einen Auftritt nach Deutschland kommt, tritt er eben in „Wetten, daß...?" auf und nicht im Disney Club. Die spektakulärsten Demos fallen einem nicht in den Schoß - man muß auch was dafür tun. Unser Redaktions-Team ist wochenlang damit beschäftigt, aus der Masse an verfügbaren Demos die Creme de la Creme herauszufiltern. Dazu werden Internet und Online-Dienste intensiv nach Material durchforstet, und obendrein haben wir mit Markus Krichel einen eigenen Korrespondenten in den USA, der intensive Kontakte zu allen wichtigen Companies unterhält und die CD-ROM durch aufwendige Video-Reportagen aufwertet. Wer nicht bereit ist, sich für seine Leser dermaßen ins Zeug zu legen, braucht sich über einen Rückstand nicht zu wundern. Daß die PC Games Cover-CD-ROM „sehr gut" ist, wird auch immer wieder von dritter Seite bestätigt. Jüngstes Beispiel: Aus einem Vergleichstest der wichtigsten PC-Zeitschriften mit beigelegter CD-ROM in der Computer BILD 21/96 ging PC Games als einer der beiden Testsieger hervor, während sich Titel aus anderen Verlagen mit „befriedigenden" Ergebnissen begnügen mußten. Kurzum: Wir lassen uns von mißgünstigen Äußerungen der Konkurrenz nicht irritieren und werden auch zukünftig alles daransetzen, um Sie mit Previews und spielbaren Demo-Versionen zu versorgen, die andere nicht haben. Und daran wird sich in den kommenden Monaten nichts ändern...

Ihr PC Games-Team



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT

Wenn man ein Leuchten ins Antlitz eines Redakteurs zaubern will, genügt ein einziger Satz: „C&C: Alarmstufe Rot ist da!". Selten hat ein Programm schon monatelang im voraus die Massen derartig in Euphorie versetzt wie dieses Echtzeit-Strategiespiel - kein Wunder bei dem Wirbel, den C&C ausgelöst hat. Ob uns nach dem Test noch immer zum Strahlen zumute war und ob Westwood erneut ein ganzes Genre revolutioniert, verraten wir Ihnen in unserem Review ab Seite 48.

48

ONLINE

TIPS & TRICKS

HARDWARE

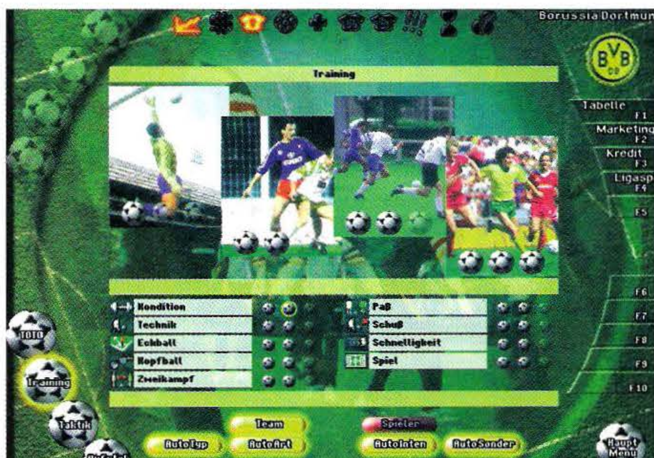
CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus beinhaltet die Vollversion von Kaiser Deluxe, Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet.

Demos
3D Ultra Pinball 2 * ■ Ace Ventura * ■ Amok * ■ Assassin 2015 * ■ Baku Baku Animal * ■ Bedlam * ■ C&C 2: Alarmstufe Rot * ■ Death Rally ■ Der Planer 2 * ■ G-Nome * ■ Gazillionaire Deluxe * ■ Hardline * ■ Hunter Hunted * ■ Lords of the Realm 2 * ■ M.A.X. ■ Madden NFL 97 * Monkey Island 3 * ■ Muppets Treasure Island * ■ NASCAR Racing 2 ■ Nihilist * ■ Pray for Death * ■ SimCity 2000 Network Edition * ■ Star General * ■ Swiv 3D ■ The Neverhood * ■ Triple Play 97 *

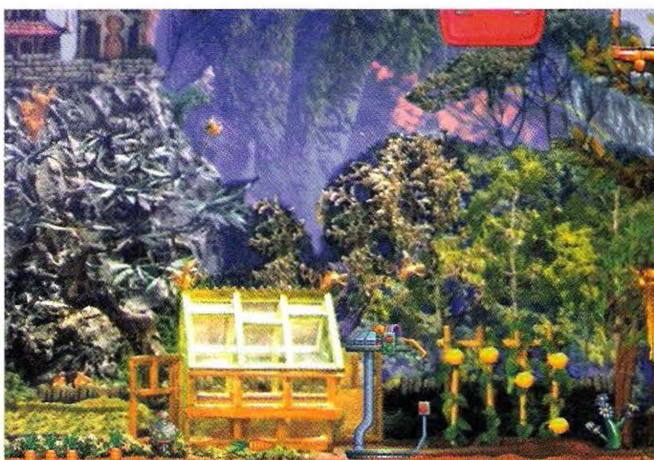
Bugfixes/Updates
American Civil War V 1.1C ■ Grand Prix Manager V 1.02 ■ AH-64 Longbow V 1.08 ■ Wizardry Gold V 1.1A ■ Conquest of the New World V 1.11 ■ Descent 2 S3-Virge-Update

Specials
Reportage: Interplay ■ Kleinanzeigen ■ Tips & Tricks ■ Command & Contact ■ Lesereinsendungen 11/96 ■ Lesereinsendungen 12/96 ■ Direct Media-Katalog ■ Der Planer 2 - Spielstände



64 BUNDESLIGA MANAGER 97

Von Bergers Rauswurf bis hin zu Klinsi in Torschußpanik: Im Bundesliga Manager 97 geht's genauso turbulent zu wie in der Realität. In einem umfassenden Testbericht erfahren Sie alles über den neuen Liebling der PC-besitzenden Fußball-Fans.



182 CREATURES

Wenn es einen Award für fast schon unerträgliche Niedlichkeit in Computerspielen gäbe, Creatures wäre ein sicherer Kandidat. Handelt es sich bei Creatures um ein Spiel oder ein Multimediaprogramm? Mehr über eines der außergewöhnlichsten Programme der letzten Jahre finden Sie ab Seite 182.



88 NHL HOCKEY 97

Bei EA Sports brennt zum wiederholten Male das Eis: Ab Seite 88 stellen wir Ihnen die jüngste Version des Klassikers unter den Eishockey-Simulationen vor. Wie perfekt kann ein an sich perfektes Sportspiel eigentlich noch werden? Electronic Arts hat versucht, die Antwort zu finden...

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel sieht einen Interessenkonflikt

Die große Schlacht zwischen **Deutschland** und **Amerika** steht kurz bevor, und die Amerikaner wissen noch nicht einmal so richtig, um was es eigentlich geht. Der Schauplatz ist die Computerspielebranche, die Trophäe die Systemressourcen und der Festplattenspeicherplatz, der zur Installation von Windows 95 benötigt wird. Es ist kaum zu glauben, aber **versprengte deutsche Rebellen** weigern sich standhaft, dem Befehl des großen Feldherrn Bill „Water" Gates zu folgen und sich von seinem neuesten Betriebssystem als Geisel nehmen zu lassen. Und so produzieren die amerikanischen Hersteller munter ihre Spiele exklusiv für Windows 95 und reiben sich schon die Hände ob des erwarteten germanischen Reibachs - nicht ahnend, daß es dort noch User gibt, die sich nicht bereitwillig dem **tyrannischen Joch** eines imperialistischen Betriebssystems unterwerfen wollen. In Deutschland vertrauen die meisten Spieler immer noch dem guten, alten DOS bzw. Windows 3.1 - haben sie doch Jahre gebraucht, um diese beiden Systeme zu verstehen und zu beherrschen. „Mit Windows 95 geht alles einfach": diesem Spruch vertrauen nur die wenigsten der spielebegeisterten Computerbesitzer.
Derweil hat sich Windows 95 auf über 90% aller amerikanischen Computer permanent eingenistet. Die restlichen 10% werden aufgrund des sich androhenden **Unterhaltungsentzugs** in Kürze fallen. Sollten nun die teutonischen Aufmüpfer weiterhin den **Installationsdienst** verweigern, müssen die Hersteller mit erheblichen Einbußen rechnen. Denn immerhin werden mittlerweile auf dem deutschen Markt fast 30% des Gesamtumsatzes erzielt. Und jetzt das! Immer diese Deutschen!

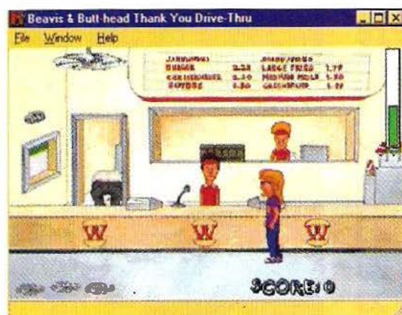
Beavis & Butthead

Neue Minispielchen von Viacom



Zapping - bei diesem „Spielchen" müssen Sie so schnell wie möglich durch die Kanäle springen.

Die Beavis and Butthead-Lizenz ist einfach zu wertvoll für Viacom New Media, um ungenutzt herumzuliegen. Also veröffentlichte man unter dem Seriennamen Cheap Clicks eine Reihe komplett unnötiger Programme. **Wiener takes all.** Als erstes präsentieren B&B ein Quiz mit dem Titel „Wiener takes all". Ein hochstaplerisches Unterfangen, wenn man bedenkt, daß die beiden bis heute noch nicht wissen, wie man MTV buchstabiert. Während der Spieler versucht, Fragen aus den Bereichen „Hormongetriebene jugendliche Straftäter", „Chicks, Musik und andere coole Sachen" und „Beide Dingelchen" zu beantworten, kommen von der nacho-verkrusteten Couch die üblichen „This sucks"-Kommentare. **Little Thingies.** Dieses Machwerk enthält die vier Minigames aus „Virtual Stupidity" sowie drei weitere neue Spielchen, die dafür wohl nicht gut genug waren. In „Thank You, Drive Through" verwandeln Sie Burger World in eine Achterbahn, „Change it" prüft Ihre Fähigkeiten als schnellster TV-Fernbediener der Welt und „Wrecked 'em Ball" ermöglicht eine Zweitkarriere als Abbruchunternehmer. **Calling All Dorks.** Nichts weiter als ein Desktop-Thema, kombiniert mit einem Entscheidungshelfer und einer Variante von Classic Concentration. Gibt es entweder als Shareware oder kann man selber machen. Fazit: In bester Beavis and Butthead Tradition, deren Stärke darin besteht, alles (Ausnahme: AC/DC) kollektiv zu verdammen, erlaube ich mir somit das folgende - ebenso einfallslose wie vorhersehbare - Urteil: This sucks!



Mit Beavis & Butthead im Burgerlokal.

Battlecruiser: 3000AD

Wing Commander-Killer ist fast fertig

Gameteks Weltraum-Epos präsentiert sich in einem völlig neuen Gewand: zwar liegt der Schwerpunkt in dem taktisch richtigen Einsatz seiner kleinen Flotte von Polizeiraumschiffen, da die meisten Spieler sich jedoch **selbst an den Steuerknüppel** setzen werden, wurde eine schnelle und farbenprächtige SVGA-Grafik-Engine entworfen, die sogar ein **Eintauchen in die Atmosphären** der Planeten gestattet. Die politischen und wirtschaftlichen Gegebenheiten in der gerade noch übersichtlichen Galaxie verändern sich ständig, so daß für lange anhaltenden Spielspaß gesorgt ist.



Im Auftrag des Weltfriedens muß so manche Schlacht geführt werden. Strategisches Vorgehen ist dabei wichtiger als ein schneller Abzugsfinger.

Magic - die Zweite

Acclaim vs. MicroProse: zwei Umsetzungen von Magic The Gathering

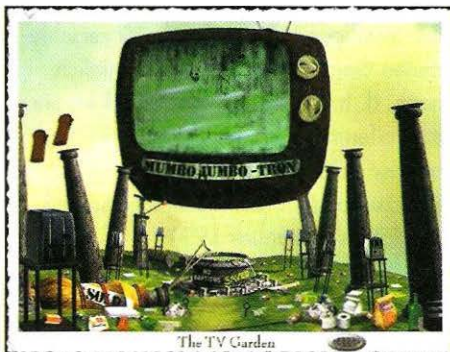
Während die Fans in aller Welt noch gespannt auf die MicroProse-Umsetzung von **Magic The Gathering** wartet, arbeitet Acclaim eifrig an einer eigenen Version des Kartenspiels. Der Titel lautet schlichtweg **Magic** und konzentriert sich auf die strategischen und taktischen Elemente. MicroProse hingegen setzt auf eine Abenteuer-Umgebung, die auf den Gegebenheiten des Magic-Universums basiert. Dies bedeutet, daß dem Spieler der Acclaim-Version Einheiten, Wesen und Objekte zur Verfügung stehen, die individuell kontrolliert und eingesetzt werden können, während die Duelle bei MicroProse durch geschickte **Plazierung der Karten** entschieden werden.

Pyst

Neues Genre

Eine Idee, die schon seit Jahren durch die Branche geistert, scheint nun endlich umgesetzt zu werden. Ein neues Genre hält Einzug: **Die Parodie!** Parotty Interactive, eine Division von Palladium, ist der Ansicht, daß die Spieleindustrie mittlerweile bedeutend genug ist, um **sich selber auf die Schippe zu nehmen,** und hat sich als erstes Opfer **Myst** ausgesucht. Die Grundidee von „Pyst" basiert auf der Überlegung, daß sich Myst Island nach dem Besuch von zwei Millionen Computertouristen zu einer überlaufenen Urlaubsmüllhalde entwickelt hat. Anstatt himmlischer Szenerien und orchestraler Synthesizermusik entdeckt der Inselwanderer Campingplätze, Vergnügungsparks und Umweltschmutz. Die herrschenden Regenten von Myst Island sind King Mattruss (John Goodman) und seine beiden Söhne - Prinz Syrup und der Prinz, der früher als Prinz bekannt war. Zyniker dürfen sich via **www.pyst.com** einen Vorgeschmack holen. Weitere Parodien sind geplant.

Die Zeit ist reif für Parodien. Mit Pyst erscheint die erste Persiflage auf ein erfolgreiches Computerspiel.



Obwohl sich Pyst als Parodie versteht, wurde dennoch an Gameplay gedacht.

TeamNet

Nolan Bushnell is back

Der Gründer von Atari, Erfinder von Pong und Pizzaverkäufer Nolan Bushnell hat seinen Abschied von der Computerszene rückgängig gemacht. Bushnells neue Firma **Aristo International** produziert ein neues Konsolenprodukt für Internetplay in Gaststätten, Hotels, Flughäfen und anderen öffentlichen Einrichtungen. Via **TeamNet** können sich spielbegeisterte Reisende mit einer Partie American Football die Wartezeit verkürzen.



Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne hätte gerne mehr Spieltiefe

Wer hat eigentlich gesagt, daß in Actionspielen **Puzzles** und **Rätsel Tabuthemen** sind? Mittlerweile überschlagen sich die Hersteller mit schnelleren Engines, besserer Grafik und allerlei Spielereien. Sicherlich ist der **technische Fortschritt** bei Computerspielen sehr wichtig, allerdings sollte man nicht vergessen, auch **genre-übergreifend** zu denken. Core Design hat dieses Problem beispielsweise erkannt und Tomb Raider neben rasanter Action auch mit einigen kniffligen Puzzles ausgestattet. Dadurch erhöht sich nicht nur die Atmosphäre, man kann sich auch viel leichter mit der Hauptperson **identifizieren** - schließlich ballert man sich mit ihr nicht nur durch einige Levels, sondern „erlebt" die erschaffene Welt in vollen Zügen. Schieb ich den Hebel nach links, öffnet sich die rechte Tür. Schieb ich ihn nach rechts, öffnet sich die linke. Was soll ich tun? Puzzles wie diese machen ein Actionspiel noch nicht zu einem Adventure, das Genre an sich ist also nicht in Gefahr. Dennoch bietet es ein wenig **Ablenkung** und **Entspannung** von der **permanenten Ballerei**, und die grauen Zellen werden wieder auf Trab gebracht. Warum der eher actionorientierte Computerspieler nur zum schnellen Reagieren und Tastenklicken verdammt sein soll, scheint deshalb unklar.
Man darf also gespannt sein, ob Spiele wie Tomb Raider in Zukunft Schule machen werden. Zumindest wäre es wünschenswert, um etwas **frischen Wind** in das mittlerweile doch recht angestaubte Genre zu bringen.
Auf Dauer ist es nämlich eher fraglich, ob sich die Spieler mit der x-ten „Ich baller in einer Raumstation auf ganz fiese Aliens"-Version **zufrieden** geben.

SWIV 3D

Remake des Klassikers



SWIV ist den Veteranen unter Ihnen sicher noch ein Begriff. Vor knapp fünf Jahren sorgte dieses **klassische Actionspiel** auf dem Spectrum für Furore, viele Fans träumten von einer zeitgemäßen Fortsetzung. Sales Curve Interactive hat sich dieser Aufgabe nun angenommen und bringt mit SWIV 3D eine technisch beeindruckende Version des Klassikers. Sie streifen entweder als Pilot eines Hubschraubers oder als Fahrer eines Jeeps durch **18 phantastische Levels**, um die außerirdischen Invasoren vom Planeten Mars von der Erde zu vertreiben. SWIV 3D verfügt über hochauflösende SVGA-Grafik mit hervorragenden **Special Effects**, wie beispielsweise riesigen Explosionen und daraus resultierenden Lichteffekten. Erscheinen soll SWIV 3D noch im November.

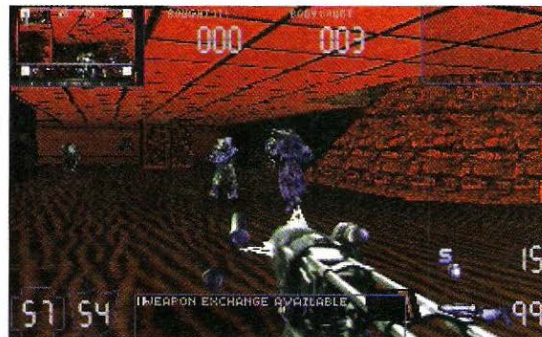


Mit dem Buggy oder dem Hubschrauber gehen Sie bei SWIV 3D auf Außerirdischen-Jagd.

XS

Hoher I.Q.





Als Gladiator der Zukunft bewaffnen Sie sich mit Lasern, Maschinengewehren, Handgranaten und anderen Feuerwaffen, um finsteren Gegnern in der Arena das Fürchten zu lehren. XS wirkt auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches 3D-Actionspiel, bietet aber letztlich wesentlich mehr. Die **Intelligenz** der **mehr als 60** verschiedenen Gegner ist überdurchschnittlich hoch, d. h. sie wissen, wann und wo sie angreifen müssen, mit wem sie sich verbünden sollten und wann es besser ist, den Rückzug anzutreten. Erscheinen soll XS spätestens im Januar 1997.

Markenzeichen von XS: die Gegner verfügen über hohe Intelligenz und sind schwer zu berechnen.

Gladiators

Die alten Römer



Sowohl Hintergründe als auch Personen wurden mit viel Liebe zum Detail gerendert, die Animationen sollen phantastisch sein.

Ein Kampfsportspiel, das in der Zeit des Römischen Reichs spielt, hat Mirage in Planung. 14 völlig unterschiedliche **Gladiatoren** mit individuellen Special Moves stehen zur Verfügung. Grafisch scheint Gladiators der Konkurrenz bereits jetzt eine Nasenlänge voraus zu sein: mit zwei verschiedenen Auflösungen (320x200 und 640x480) und gerenderten Figuren bzw. Hintergründen wird Gladiators voraussichtlich ein **ernstzunehmender Konkurrent** für Virtua Fighter und BattleArena Toshinden. Zu rechnen ist mit diesem Spiel aber erst im Frühjahr 1997. Wir halten Sie auf dem laufenden...

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Ein Online-Rollenspiel raubte Thomas Borovskis den Schlaf.

Gute Nachrichten für alle Spieler, die sich im Laufe des Jahres einen Internet-Zugang geleistet haben und des **planlosen Herumschnüffelns** in WWW-Seiten langsam müde sind: Das Internet-Rollenspiel Meridian 59 hat nach einem ausführlichen Testlauf in unserer Redaktion **einen ausgezeichneten Eindruck** hinterlassen. Selten genug hat ein relativ einfaches Spiel einen derartig großen Reiz auf uns ausgeübt wie dieses. Als mich neulich nachts das Telefon aus den Träumen riß und die Kollegen Menne und Wagner verschämt baten, mich doch schnell noch mal einzuloggen, weil ein dritter Mann für die Gründung einer „Gilde" benötigt würde, ist mir endgültig klar geworden, daß in solchen Programmen die **Zukunft der elektronischen Unterhaltung** liegt. Der Reiz, den das gemeinsame Spielen über weite Distanzen ausübt, kann schwer beschrieben werden - man muß ihn wirklich selbst erleben. Solche Statements dürfen natürlich keinesfalls mit einer übertriebenen **Lobeshymne** auf Meridan 59 verwechselt werden, denn auch andere Hersteller haben entsprechende Projekte in Vorbereitung, und an dem Produkt aus dem Hause 3DO kann noch vieles verbessert werden. Im Grunde sind fast alle Genres schon seit längerem von **einer regelrechten „Onlinisierung"** betroffen - ein Musterbeispiel ist da unser aktuelles Spiel des Monats, Alarmstufe Rot, das mit seinem Internet-Zusatzpaket Westwood Chat voll im Trend liegt. Goldene Zeiten also für Leute, die das Internet nicht nur als Informationsquelle benutzen wollen, sondern handfesten Spielspaß erwarten? Wenn sich andere Hersteller an Spielen wie Meridian 59 orientieren, war der teure Internet-Zugang vielleicht doch eine Geldanlage mit Zukunft...

Shine

Psychedelisches Grafik-Adventure von BMG



Ein zweites Myst? Hoffentlich nicht, denn von stehenden HiRes-Grafiken haben viele Spieler genug.

Als sein **wichtigstes Spiel 1996** sieht Publisher BMG Interactive das außergewöhnliche Grafik-Adventure Shine. Der Spieler geht dabei zusammen mit der gleichnamigen Hauptperson auf die Suche nach seinem eigenen Ego - und versucht nebenbei das Geheimnis um die Metropole Twilight City zu lüften. Die einst blühende Stadt kennt weder Nacht noch Tag und liegt scheinbar in ewiger Dämmerung. Wo früher Künstler kreativ zugange waren, leben heute eigenartige künstliche Kreaturen, und das Verschwinden zahlreicher Musiker gibt den Bewohnern Rätsel auf. Das Mammutprojekt Shine verschlang **anderthalb Jahre Entwicklungszeit** und basiert auf einer Story, die laut einer Pressemitteilung „so unerhört ist, daß sie nur den wirren Gedankengängen eines **Genies oder Wahnsinnigen** entstammen könnte" - was wir natürlich gerne glauben. An dem Spiel wirken zahlreiche geläufige Namen mit, wie beispielsweise die Heavy-Metal-Kombo „Schweisser", mehrere **bekannte Top-Models** oder auch Schauspieler Ludwig Hungs, der es in der deutschen Werbefilm-Branche bereits zu Ansehen gebracht hat. Das Adventure wird noch im November dieses Jahres zum stolzen Preis von 110 Mark in die Regale kommen.

Realms of the Haunting

Gremlins gruselige Phantasien



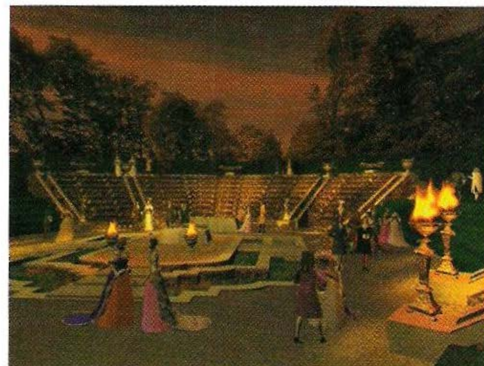
Adventure oder Actionspiel? Realms of the Haunting wird sich an Liebhaber beider Genres richten.

Die **True-3D-Engine** von Gremlin Interactive hat ihre Testphase schon lange hinter sich: im Grafik-Adventure Normality ernteten die eindrucksvollen 3D-Routinen bereits Lob von allen Seiten. Für Realms of the Haunting wurde der Detailreichtum und die Geschwindigkeit jetzt noch einmal verbessert. In der **Mischung aus Adventure und Action** durchstreift der Spieler Dutzende von reich möblierten Gemäuern und trifft dabei auf zahlreiche gefilmte Charaktere. Die vielen adventuretypischen Puzzles werden durch Kampfszenen mit **20 verschiedenen Gegnern und 15 unterschiedlich starken Waffen** aufgewertet. Wenn die Vorbereitungen weiterhin gut verlaufen, werden wir Ihnen bereits in der nächsten PC Games einen ausführlichen Test und eine **spielbare Demoversion** präsentieren.

Versailles

Kultur in Adventure-Form

Eine wirklich **pfiffige Idee** hatte die französische Spieleschmiede Cryo (bekanntester Titel: Dune). Als Grundlage für ein neues Grafik-Adventure benutzt sie die realen historischen Begebenheiten des **17. Jahrhunderts**. In Versailles, wie das fertige Spiel einmal heißen soll, muß der Spieler versuchen, einen Komplott gegen den Sonnenkönig Louis XIV aufzudecken. Dank umfangreicher Recherchen soll es möglich sein, **vollanimierte 3D-Nachbildungen** der damaligen Paläste zu betreten und mit bekannten Persönlichkeiten der damaligen Zeit zu reden. Neben dem eigentlichen Puzzlespaß beim Aufdecken des Kriminalfalls soll dem Spieler **viel Hintergrundwissen** über Lebensart, Etikette und Kultur der Barockzeit vermittelt werden. Die Veröffentlichung ist für November dieses Jahres anvisiert.



Geschichte lebendig erzählt: Versailles soll nicht nur Puzzles bieten, sondern Geschichtswissen vermitteln.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder über die Bretter, die die Welt bedeuten

Trendsetter hören Brit-Pop, überwinden sich zum Konsum deutscher Kino-Komödien und Box-Übertragungen, süffeln Energy-Drinks, sind gepierct, fahren Roadster und spielen Trivial Pursuit, Monopoly und Reversi gegen den PC. Kein Scherz: **Der Trend geht eindeutig in Richtung „Brettspiel-Umsetzung".** Nach LucasArts-Adventures, Myst-Clones, 3D-Action-Plagiaten und dem Echtzeit-Strategie-Boom melden unsere Seismographen eine Flut an PC-Versionen populärer Gesellschaftsspiele. **Ganz vorn dabei: Hasbro Interactive.** In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen bereits zwei Titel (**Yahtzee** und **Othello**) vor. **Aber hat die Welt wirklich auf interaktive Brettspiele gewartet?** Wer z. B. Monopoly von den Westwood Studios ausprobiert hat, wird zugeben müssen: da fehlt irgendwas! Wo bleibt das Wochenlang-nicht-mehr-miteinander-reden-wegen-Mogelverdachts oder das spontane Aufstellen neuer Regeln („Laßt uns das Kreditlimit auf 100.000 erhöhen!")? Absoluter Höhepunkt jedes vergnüglichen Spieleabends: Das elegante „Abräumen" der Spielfiguren bei chronischem Versagen - vorzugsweise mit Schaum vor dem Mund und vollzogen mit der festen Absicht: „Mit Euch spiel' ich nie mehr!". Kennen Sie ein PC-Brettspiel, das auch nur annähernd mit solchen emotionalen Wallungen aufwarten kann? Eben. **Fest steht: Auch dieser Trend wird vorübergehen, und er dürfte diese Branche aller Voraussicht nach nicht halb so stark beeinflussen wie seinerzeit Command & Conquer oder Monkey Island.** Ich meine: Nur wenn das ursprüngliche Spielprinzip wie beim Hasbro-Highlight Flottenmanöver (Schiffeversenken multimedial, erscheint noch vor Weihnachten) um **zusätzliche Features** erweitert wird, hat eine Umsetzung tatsächlich eine Daseinsberechtigung.

PC Games hakt nach

Wann kommt das versprochene 16 MB-RAM-Update für den F1 Manager 96?
Software 2000 hält Wort: Zumindest der Programmteil „Telemetrie" wurde nachträglich fertiggestellt und ist ab der Kölner Regionalmesse Computer '96 verfügbar. Voraussetzung: 486DX2/66 und 16 MB RAM. Die Version 2.0 (inklusive zusätzlicher Sprachausgabe, Animationen in den Screens, erweiterter Online-Hilfe, Wetterwechsel während der Rennen und finaler Bugfixes) plus ein Zusatz-Handbuch gibt's gegen einen Unkostenbeitrag beim Hersteller. Entwarnung für Spötentschlossene: Die nächste ausgelieferte Staffel enthält bereits die aktuelle Version samt der neuen Features. Enttäuschend: die ursprünglich geplante Mitarbeiter- und Gebäudeverwaltung wird nun doch erst beim F1 Manager 97 verwirklicht.

Wie viele Original-CD-ROMs von Z werden pro Multiplayer-Session benötigt?
Satte 36 MB umfaßt der Patch, der dafür sorgt, daß nicht jeder teilnehmende Spieler eine eigene CD-ROM im Laufwerk haben muß. Aufgrund der Dateigröße haben wir uns entschlossen, dieses Utility NICHT auf die PC Games Cover-CD-ROM zu packen. Unser Tip: Warner Interactive in Hamburg schickt registrierten Kunden den Patch gerne kostenlos zu - Anruf genügt!



Was hat es mit der ominösen SVGA-Version von C&C: Der Tiberium-Konflikt auf sich?
Jetzt ist es amtlich: der für den Dezember geplante Titel besteht aus sämtlichen Missionen von C&C 1, bietet aber im Gegensatz zum Original SVGA-Grafik à la Alarmstufe Rot.

Jetzt auch noch Bugs in Der Planer 2?



Na, haben Sie den Mein-LKW-kommt-nicht-mehr-zurück-Bug auch schon bemerkt? Greenwood Entertainment hat rasch reagiert und verschickt bereits fleißig Patches an registrierte Kunden; den Bugfix finden Sie im nächsten Monat auch auf unserer Cover-CD-ROM. Die neue Versionsnummer wird darüber hinaus zusätzliche Features bieten, die auf Anregungen von Spielern zurückgehen und kurzerhand umgesetzt wurden - Planer 2-Fans sollten sich also auf jeden Fall die Ausgabe 1/97 vormerken.

Grand Prix Manager 2

Wird der F1 Manager 96 überrundet?

Eine lange Liste von Verbesserungen nennt MicroProse für den zweiten Teil der **Rennstall-Simulation**. Dazu gehören überarbeitete Menüs und Statistiken, komplett **neue Rennsequenzen**, mehr Einflußmöglichkeiten auf die Boxen-Strategie und eine völlig neue Sponsoren-Administration. Eine ausgefeilte KI soll für **realitätsnähere Renn-Resultate** sorgen; unter anderem fließen nun die Wetterbedingungen verstärkt in die Berechnung ein. Einzigartig: die **Modem-/Netzwerk-Option** für bis zu vier Spieler. Als Release-Termin ist der November 1996 vorgesehen.



Telegramm

+++ Was für ein Weihnachtsgeschenk! Das Original **WarCraft 2: Tides of Darkness** plus **Exponsion Set „Beyond the Dark Portal"** plus **4 Mega-Poster** mit allen 52 Karten plus ein **hilfreiches „Zauberlehrbuch der Magier"** - all das bietet BOMICO ab November als **„Exklusiv Edition"** für sensationelle DM 120,- an. Wer WarCraft 2 immer noch nicht hat, dürfte bei DEM Angebot endgültig schwach werden +++ Neues vom **Planer 2**: Weil viele Käufer über die fehlende Musik irritiert waren, hat Greenwood fünf **Audio-Tracks** (Laufzeit: ca. 12 Minuten) produzieren lassen. Wie Sie an die rankommen? Schicken Sie die „alte" Original-CD-ROM an Greenwood, legen Sie einen an Sie selbst adressierten Rückumschlag (mit DM 3,- frankiert) bei und haben Sie dann einige Tage Geduld +++

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner hat moralische Bedenken

Da liegt er, Stefan, mein jüngster Norn. Seit seiner Geburt vor wenigen Stunden liegt er fast nur tatenlos im Karottenfeld, frißt seinen Artgenossen die Nahrung weg, ist ständig krank und steckt andere an. Wenn ich ihn frage, was mit ihm los ist, bekomme ich nur ein „Stefan schlafen" zu hören. Zwar werden meine anderen Norns nicht verhungern, aber wenn dieser Stefan in einem plötzlichen Anfall von Aktivität darauf kommt, sich fortzupflanzen, könnte früher oder später meine gesamte Population aus kränkelnden, dummen Langweilern bestehen. Zum Wohle der anderen kann ich ihn nicht da liegen lassen, an anderer Stelle wird er vermutlich elend verhungern. Ist eine Überdosis an Medikamenten die Lösung? Soll ich ihm einen Fliegenpilz bringen lassen? Zwar ist Stefan nur ein Norn in dem Spiel **Creatures**, dennoch hat er eigene Bedürfnisse und sogar virtuelle Gefühle. **Darf man ihn einfach „abschalten"?**
Mit der Verbreitung neuer Technologien im Bereich der **Künstlichen Intelligenz** und im Bereich des **Künstlichen Lebens** werden wir noch oft vor solche Entscheidungen gestellt werden. Schieße ich den Hubschrauberpiloten ab? Falls dieser ein Produkt des Künstlichen Lebens sein sollte (in wenigen Jahren durchaus vorstellbar), macht er sich eventuell Gedanken über den **Sinn des Lebens**, seine Aufgabe am Steuerknüppel und den Kerl auf der anderen Seite des Bildschirms. Möglicherweise verweigert er den Befehl und will **Freundschaft mit mir schließen**! Zwar sind das alles philosophische Überlegungen und im Augenblick noch nicht essentiell wichtig, bald werden wir uns jedoch überlegen müssen, wie wir mit dem immer menschlicher werdenden Computer umgehen müssen.

Flying Nightmare 2

Domark entwickelt Simulation mit dem Jagdhubschrauber AH-1W SuperCobra

Die von dem **Senkrechtstarter Harrier** ausgehende Faszination veranlaßt Domark, eine weitere Simulation für diesen Flugzeugtyp herauszubringen. Eigentliches Schlüsselfeature ist jedoch nicht der Senkrechtstarter oder der ebenso fliegbare **Jagdhubschrauber AH-1W SuperCobra,** sondern die Möglichkeit, per Modem oder Netzwerk zusammen mit Freunden in den Kampf zu ziehen. **Auch als Bodenoffizier** kann man am Spiel teilhaben, als solcher gibt man den Piloten Einsatzanweisungen. Die Missionen wurden speziell für diesen Zweck designt, und auch die **Gegnerintelligenz** wurde darauf eingerichtet, auf mehrere Angreifer mit jeweils **eigenen Verhaltensmustern** zu reagieren. Ist gerade kein Netzwerkpartner zur Stelle, übernimmt der Computer die Steuerung befreundeter Flugmaschinen. In diesem Fall kann der Spieler per Tastendruck zwischen den Flugzeugen umschalten.



Der Weichzeichner über entfernten Objekten täuscht räumliche Tiefe vor. Außer dem Harrier kann man auch den Helikopter SuperCobra fliegen.

Destruction Derby 2

Der Nachfolger steht kurz vor der Fertigstellung



HiColor, aber immer noch VGA-Auflösung: Destruction Derby wurde hauptsächlich spielerisch überarbeitet und etwas geschwindigkeitsoptimiert.

Von Psygnosis kommt noch im November die **Crashcar-Simulation** Destruction Derby 2. Genau wie im ersten Teil hat der Fahrer hier die Aufgabe, **möglichst spektakuläre Crashs** zu bauen und gleichzeitig als Erster im Ziel der mitgelieferten Kurse anzukommen. Um aufregende Szenen zu bieten, sind die Kurse auch diesmal wieder unfallträchtig geformt, so unrealistisch wie im ersten Teil (es gab z. B. Kreuzungen) werden die sieben Strecken jedoch nicht ausfallen. Natürlich darf auch die Bowl nicht fehlen: ein großer geteerter Platz, auf dem alle Fahrzeuge ineinanderrasen und derjenige gewinnt, der sein Fahrzeug am längsten fahrfähig hält. Erste Screenshots zeigen, daß sich die **Grafikqualität nicht verändert** hat, die Crashs jedoch viel „liebevoller" in Szene gesetzt wurden.

AH-64A

Noch ein Apache

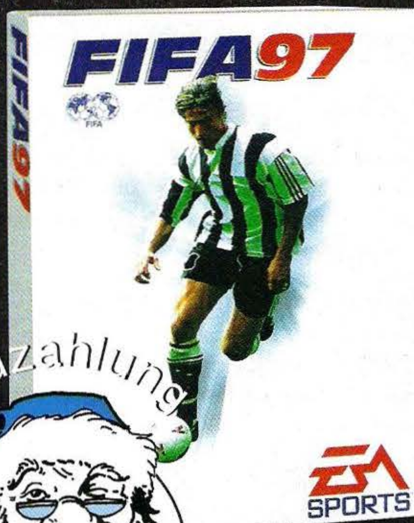
Domarks Hubschraubersimulation AH-64A möchte den Simulationsanhängern ein völlig neues Spielerlebnis zukommen lassen. Unter **Berücksichtigung menschlicher Schwächen** verhalten sich die computergesteuerten Gegner und Wingmen vollkommen anders als bisher gewohnt. Damit dies möglichst realistisch geschieht, wurde der ehemalige AH64-Pilot Bryan Walker zum Spieldesigner und Produzenten ernannt. AH-64A soll nicht die gleiche sterile Atmosphäre aufweisen wie andere zeitgenössische Simulationen. Auch **grafisch scheint AH-64A ein Leckerbissen zu werden:** SVGA-Grafiken mit zahlreichen Objekten werden den Bildschirm füllen, dennoch wird ein Pentium 133 ausreichen, um die Grafik in voller Qualität zu genießen.



Durch spezielle Filtertechniken wirken die SVGA-Grafiken der Hubschraubersimulation stellenweise unscharf und damit noch realistischer.



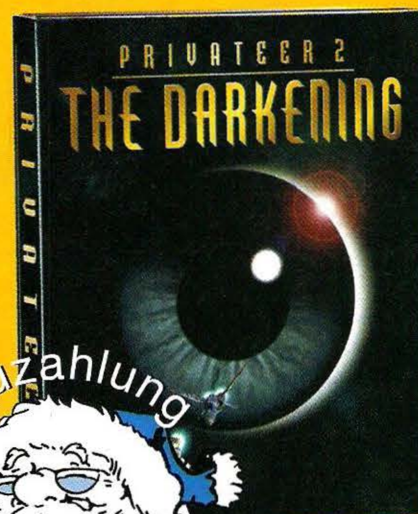
PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - im Abo:
Das sind: Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials. Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind. Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk. **Bitte beachten: Das abgeschlossene Abo gilt mindestens ein Jahr. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!** Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**



ohne Zuzahlung

FIFA SOCCER 97

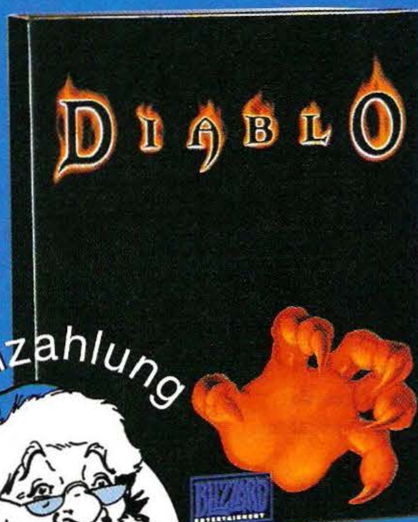
Paß, Schuß, Tor! EA Sports entführt Sie in die dritte Dimension. Ein neues Motion-Capture-Verfahren ermöglicht eine realistische Darstellung der Kicker in nie gekannter Qualität. Kopfbälle, Fallrückzieher, Lattenschüsse, spektakuläre Torszenen, alles ist dabei, und Sie spielen mittendrin. - Dolby Surround - Modem-, Netzwerkspiel - 12 internationale Ligen - Neue SVGA-Engine mit 3D-Spielern; Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Artikelnummer: 1091; Zuzahlung: keine!**



ohne Zuzahlung

PRIVATEER 2

Lasergewitter! Origin fliegt wieder, und die Geschichte des Freibeuters geht weiter. $ 3,5 Mio. verschlang die Filmproduktion mit Stars wie Christopher Walken und Jürgen Prochnow. Im Mittelpunkt aber stehen harte Weltraumaction und überlegter Güterhandel. - 18 verschiedene Raumschiffe - SVGA 3D-Engine - 3 Stunden Videofilm - 150 Missionen - Echtes Wing Commander-Feeling. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Artikelnummer: 1092; Zuzahlung: keine!**



ohne Zuzahlung

DIABLO

Rollenspiel und Action! Blizzards Echtzeit-Spektakel entführt Sie in eine Welt voller Mythen und Monster. In den teuflischen Tiefen unzähliger Dungeons entwickeln Sie Ihren Recken zu einem gewaltigen Kämpfer. Treten Sie gegen intelligente Monster und den Belzebub selbst an. - Fantastische Licht- und Transparent-Effekte - Durchdachte Steuerung - Zufallsgenerierte Dungeons - 300 schaurige Monster - 30 unheimliche Zaubersprüche Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM **Artikelnummer: 1093; Zuzahlung: keine!**

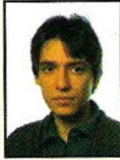


ohne Zuzahlung

Bundesliga Manager 97

Meister-Macher und Moneten! Software 2000 und die offizielle DFB-Lizenz machen es möglich. Zeigen Sie Hoeneß & Co wie man einen Fußball-Club richtig an die Spitze bringt. Mit harten Geschäftstaktiken, feinfühlige Finanz-Planung und dem richtigen Verhandlungsgeschick kann Ihr Verein ganz oben landen. - Offizielle DFB-Lizenz - Integrierter Editor - Saisondaten von 1996/97- Hi-Color-Grafik in SVGA - 3D-Spielszenen; Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Artikelnummer: 1094; Zuzahlung: keine!**

Multimedia & Online & Hardware



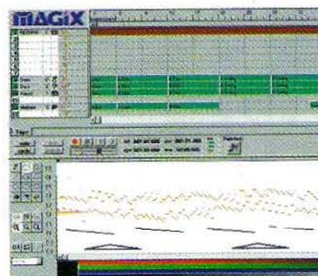
Herbert Aichinger gibt eine ernstgemeinte Runde Bedauern aus

Jetzt endlich ist es also soweit: Ohne Internetanbindung ist man kein vollständiger Spieler mehr. Die mit **40% aller PC Games-Leser** zahlenmäßig nicht eben geringe Anzahl von Computerbesitzern **ohne genutzten Internetanschluß** bleibt bei Creatures außen vor. Zwar ist ihnen nicht das gesamte Spiel verschlossen, zahlreiche Features, die diese Simulation so liebenswert machen, sind jedoch nur auf Umwegen zu erreichen. Die vom Entwickler der Programmlogik Cyberlife **kostenlos zur Verfügung gestellten Einrichtungsgegenstände oder Norns** befinden sich - wie könnte es anders sein - **auf der Homepage** (http://www.cyberlife.co.uk) der Firma. Dort lassen sich auch die eigenen Norns in Pflege geben oder Erziehungstips mit anderen Norn-Eltern tauschen. Zwar ist dies nicht unbedingt notwendig, um mit Creatures eine Menge Spaß zu haben, aber wer möchte nicht dem greisen Urvater seiner Sippe zum Lebensabend den Anblick eines Weihnachtsbaumes gönnen? Sollte nicht auch jedes Creature dieser Welt Silvester mit Champagner und Austern feiern dürfen? Können K.O.-Tropfen den Online-Grendels vorenthalten bleiben? Bisher schwebte das Damoklesschwert des Onlinezwangs nur über Randgruppen wie Rollenspielern oder Hardcore-Strategen, nun werden auch **breite Spielerschichten involviert**. Immerhin geht Millennium mit Creatures nicht so weit wie etwa Origin mit Ultima Online, bei dem man nicht umhinkommt, sein Taschengeld in die Telefonrechnung zu investieren. Dennoch bleibt den Norn-Eltern ein faszinierender Teil von Creatures vorenthalten. Hoffentlich macht dieses Beispiel keine Schule - oder erst dann, wenn deutlich billigere Internetanbindungen möglich sind.

Magix Music Painter

Miro in Moll

Eine herzerfrischend einfache Art, **ohne Notenkenntnisse eigene Kompositionen** zu erstellen, bietet Magix mit seinem Produkt Music Pointer. Anstatt wie bei einem normalen Sequenzer (der natürlich auch mitgeliefert wird) Takt für Takt eines Musikstücks aus diversen Instrumenten und dazugehörigen Tonhöhen zusammenzusetzen, präsentiert man dem Music Pointer **eigene BMP-Grafiken**. Die Farben werden in Töne übersetzt, die Position eines Pixels bestimmt Tonhöhe und Zeitpunkt. Leider lassen sich auf diese **Weise nur vier Instrumente** steuern, für den Einstieg in die MIDI-Welt sollte dies jedoch ausreichend sein.



Nur wenige Striche mit dem integrierten Grafik-Editor reichen für eine Komposition aus - das Festlegen der Instrumente ist weitaus schwieriger.

PCG Online

Auch diesen Monat laden wir wieder alle Leser herzlich ein, sich mit den Redakteuren der PC Games im Chat-Cafe zu treffen. Die Internet-Adresse (unter der Sie weitere Informationen finden) lautet:

www.pcgames.de

Termin: **21. November,** 18.00 bis 20.00
Thema: **Was schenke ich meinem PC?**
Welche Grafikkarte soll ich mir kaufen? Lohnt sich ein neues Mainboard? Diese und viele andere Fragen werden wir Ihnen 33 Tage vor Heilig Abend beantworten.

Termin: **27. November,** 18.00 bis 20.00
Thema: **Easy Chattening - Teil 4**
Wieder einmal bietet sich die Gelegenheit, sich in völlig ungezwungener Atmosphäre über alles zu unterhalten, was einem in den Sinn kommt - nicht unbedingt über PCs und Computerspiele.

STB Soundrage 3D

Eröffnungsangebot



Nur ein einziger Chip sorgt für die akustisch ansprechenden Leistungen der Soundrage. Eine Wavetable-Schnittstelle sucht man vergebens.

Der Grafikkarten-Hersteller STB wagt sich mit der Soundrage 32 3D erstmals auf den Multimedia-Markt. So läßt sich das gebotene **Preis-Leistungsverhältnis** auch als Einführungsangebot verstehen: selten konnte uns eine **lediglich auf FM-Chips** basierende Karte eine so **gute Klangqualität** bieten. Die zu Adlib und SoundBlaster kompatible Karte erzeugt dank des InterWave-Chips von AMD sehr angenehme Klänge, auch die MIDI-Emulation kann sich durch die integrierten **Effektfilter** durchaus hören lassen. Als besonderes Feature gepriesen ist die **„Spatializer 3D-Stereo"** genannte Raumklang-Option, die in der Praxis jedoch kaum hörbare Unterschiede mit sich brachte. Einziger Wermutstropfen: die voraussichtlich mit 150 Mark sehr preiswerte Karte **kann nicht mit einem MIDI-Aufsatz aufgerüstet werden.**

Hurricade

Naturprodukt

Wer jemals den Joystick eines Spielautomaten in der Hand gehabt hat, weiß, wie zerbrechlich und anfällig die üblichen Eingabegeräte für den PC sind. Joysofts Hurricade tritt direkt in die Tradition der Spielhallensticks und kann all deren Vorteile auch für sich geltend machen: ein sehr **griffiger Steuerknüppel** mit **kurzen Hebelwegen** und **vier große Feuerknöpfe** in guter Griffposition. Damit auch bei hektischen Spielen das tastaturgroße Gerät auf seinem Platz bleibt, besteht der **Korpus komplett aus Holz**, was ein beeindruckendes Gewicht mit sich bringt. Leider wurden auch die Mankos aus der Spielhalle geerbt: der Hurricade eignet sich **nur für Rechtshänder**, außerdem handelt es sich um einen **digitalen Joystick**: damit ist er für Simulationen völlig unbrauchbar. Das von Joysoft vertriebene Gerät wird gegen Weihnachten in den Regalen stehen und für voraussichtlich 120 Mark zu erwerben sein.



Farblich ist der Joystick nicht ganz optimal gelungen, mechanisch dafür hervorragend: der Hurricade läßt sich so leicht nicht zerstören.

The Neverhood

Debüt aus

Der Mann, der mit dem aberwitzigen Earthworm Jim das Jump & Run-Genre auf den Kopf stellte, bläst nun mit sieben Gleichgesinnten zum Sturmangriff auf das Point & Click-Adventure: daß es dabei recht unkonventionell und obendrein äußerst spaßig zugeht, kann sich jeder denken, der schon einmal einen Blick auf den Regenwurm im Raumanzug geworfen hat.

Es war einmal ein lustiges Häuflein aus acht hochbegabten Programmierern und Spieledesignern. Vor langer Zeit fristeten sie ihr Dasein bei Virgin Interactive Entertainment, dann bei Shiny Entertainment, und schließlich entschieden sie sich dafür, ihre eigene Firma zu gründen: The Neverhood. Dort wollen sie nun endlich einmal so arbeiten, wie es ihnen selber gefällt. Sie rasieren sich nicht mehr und vergessen nach eigenem Bekunden auch dann und wann mal das Zähneputzen, aber sie haben eine Menge Spaß miteinander. Ihr Anführer heißt Doug TenNapel - er war der Gründer der Truppe und hatte sich bereits mit Jurassic Park auf dem Mega Drive, mit Jungle Book für Nintendo und nicht zuletzt mit dem Spiel-Charakter Earthworm Jim einen Namen gemacht. Auch ein Teil seiner Mitstreiter (Edward Schofield, Mark Lorenzen, Eric Ciccone) war schon an dem Earthworm-Projekt beteiligt, kein Wunder also, daß das erste Game von „The `Hood" mit ungewöhnlichen Überraschungen und abgefahrenem Humor aufwartet.

Drei Tonnen Knete

Das Spiele-Debüt von The Neverhood heißt - The Neverhood! Und dort begegnen uns nicht etwa wunderschöne handgezeichnete SVGA-Hintergründe und sorgsam gerenderte Sprites, nein, das erste, was uns in diesem Spiel auf den Bildschirm geworfen wird, ist ein Batzen Knetmasse. Allmählich nimmt er im Verlauf des Intros Gestalt an und verwandelt sich in die abenteuerliche Phantasiewelt von Neverhood: geknetete Häuser, geknetete Pflanzen, geknetete Möbel...auch sämtliche Spielfiguren wurden aus Knetmasse geschaffen und mit Hilfe des aufwendigen Stop-Motion-Verfahrens vor einer Filmkamera zum Leben erweckt. Sogar aus der Ich-Perspektive kann sich der Spieler in der Rolle des jungen Helden Klaymen durch die Landschaft vorantasten - möglich wird dies durch eine Kamera, die auf Schienen aufmontiert und bei einer Framerate von 15 fps über das Terrain geschoben wurde. Fragen Sie

In der Neverhood-Welt begegnet Klaymen sogar einem funktionstüchtigen Knetmassen-Traktor.

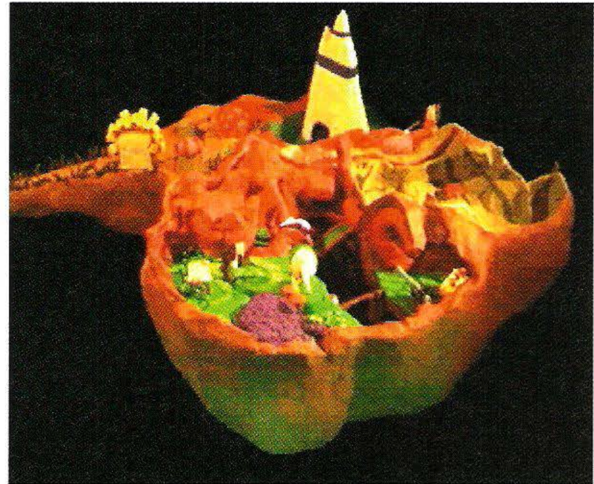




Es gibt nichts, was Klaymen nicht neugierig befingert - oft mit überraschenden Konsequenzen (rechts).



Lehm



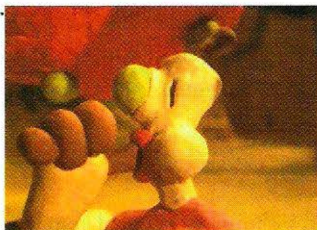
sich nun, wie es möglich ist, daß die abenteuerlichen Knet-Konstruktionen bei einem derartig weichen Grundmaterial nicht unweigerlich in sich zusammensinken? Nun, diesem Problem begegnete man dadurch, indem man das „Gerüst" von Neverhood aus Holz fertigte, es anschließend mit erwärmter Knetmasse bestrich und schließlich einfärbte.

Einsamer Lehmkönig

Die Hintergrundstory des Spiels hört sich erwartungsgemäß recht abstrus an: Hoborg erschafft die wunderbare Welt The Neverhood, fühlt sich in seiner Kreation aber schon bald sehr einsam. Also beschließt er, sein Reich zu bevölkern und pflanzt ein Samenkorn aus seiner Krone in den Lehm. Daraus wächst jedoch der böse Klogg hervor, der Hoborg kurzerhand entmachtet und selbst die Schreckensherrschaft über The Neverhood übernimmt. Beobachtet wird das Geschehen von dem ängstlichen Willy Trombone, der daraufhin seinerseits ein Samenkorn pflanzt, das wenig später den vom Spieler gesteuerten Helden Klaymen hervorbringt. Klaymens Aufgabe besteht nun darin, eine Unzahl an skurrilen Kreaturen, Mechanismen und Rätseln zu überwinden, um schließlich Klogg die Krone wieder zu entreißen. Willy unterstützt ihn dabei, indem er überall in Neverhood Videokassetten verstreut hat, durch die Klaymen nach und nach über sämtliche Vorfälle informiert wird.



Anfangs ist die Welt Neverhood in zwei Teile gespalten, die von einer Kette auseinandergehalten werden. Erst wenn Klaymen den Nagel herauszieht, mit dem die Kette befestigt ist, findet die „Wiedervereinigung" statt (ganz oben). Erstaunlich, welch abenteuerliche Animationen die Entwickler von Neverhood mit den Knetmännchen auf die Beine stellten (oben).



Die Beere im Auge entfernt Klaymen, indem er kurzerhand den Luftdruck in seinem Kopf erhöht.

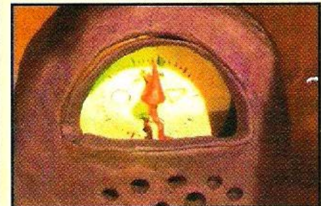
Adventure-Persiflage?

The Neverhood weist alle Charakteristiken eines typischen Point & Click-Adventures auf: Klaymens Aktionen lassen sich ausnahmslos mit einem simplen Druck auf die linke Maustaste ausführen -

Myst-Parodie ?

In einem Interview mit unserem Schwester-Magazin Sega Magazin (Ausgabe 8/95) äußerte Doug TenNapel, daß er gerne einmal ein Spiel wie Myst entwickeln würde, wenn er völlig freie Hand hätte. Nun, rein äußerlich hat The Neverhood nicht gerade viel Ähnlichkeit mit dem Broderbund-Klassiker, aber dennoch wirkt ersteres an einer Stelle wie eine raffinierte Myst-Parodie: Während man in Myst einen ganzen Turm dreht, um Zugang zu den verschiedenen Bereichen des Spiels zu erhalten, stellt Klaymen in The Neverhood einen Radiosender ein, um eine Tür zu öffnen. Dabei verdreht sich draußen die Satellitenschüssel und gibt ein ähnlich knirschendes Geräusch von sich wie der „myst-ische" Turm.

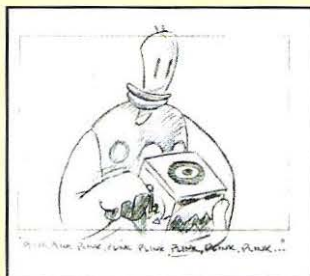
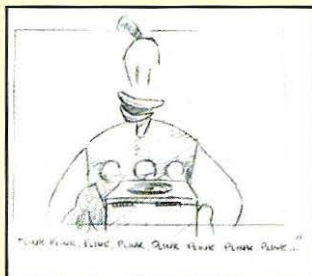
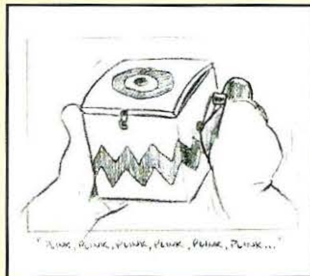
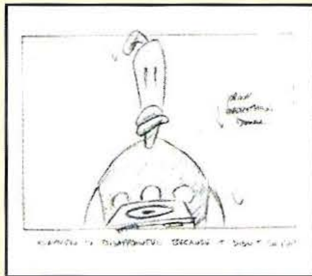
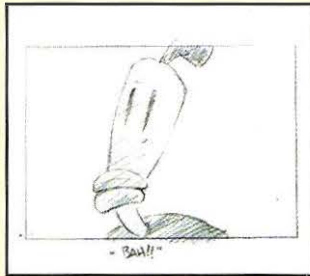


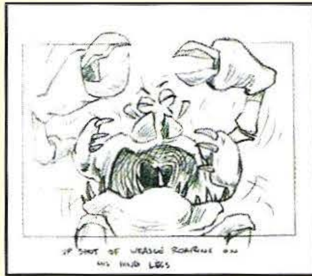
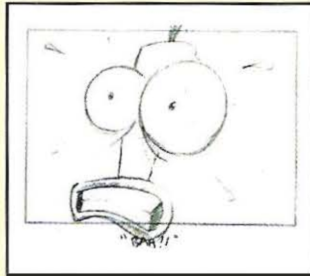


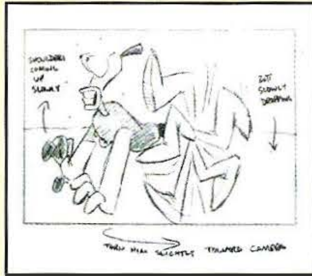
erlaubt ein Gegenstand auf dem Screen eine Interaktion, wird diese daraufhin sofort ausgeführt. Alle Items, die Klaymen aufsammelt, verstaut er sicher in seinem Bauch und wendet sie automatisch an, wenn sie benötigt werden. Die Puzzles, mit denen es der Spieler in The Neverhood zu tun bekommt, weisen ebenfalls die typischen Adventure-Züge auf: mit Hilfe von Buttons und Hebeln Mechanismen manipulieren, komplexe logische Zusammenhänge durchschauen, aber auch „Spaßbremsen" wie Schieberätsel oder Memory werden geboten. Die meisten dieser Adventure-Stilmittel werden in The Neverhood allerdings beinahe schon satirisch auf die Spitze getrieben. Wo man beispielsweise in „normalen" Adventures auf einer Tastatur eine Tonfolge nachspielt, stimmt man in The Neverhood Tonkrüge, indem man verschiedene Mengen an Wasser hineinspuckt. Findet man in anderen Programmen ab und zu mal eine Schriftrolle, die die

Das „Drehbuch"

Bevor man sich an die eigentliche Knetarbeit machte, wurden die animierten Szenen des Spiels auf dem Papier skizziert. Hier sehen Sie Klaymens Kampf gegen die Riesenkrabbe.



Neverhood im Internet



Wer Näheres über die Mitarbeiter von The Neverhood, über ihr Erstlingswerk oder über allerlei nutzlose Dinge erfahren will, sollte beim Internet-Surfen unbedingt einmal einen Abstecher zu „http://www.neverhood.com" machen. Die Site ist ungemein witzig aufgemacht, und die Datenübertragung geht in den meisten Fällen ziemlich rasant vonstatten.

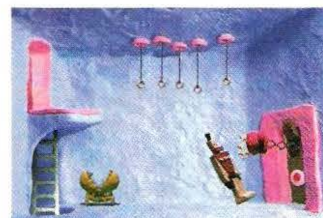


Selbst mit Kloggs Roboterkumpanen muß sich muß sich unser Knet-Held herumschlagen (oben).

Hintergrundstory beleuchtet, so kann man in The Neverhood eine ca. 40 Screens lange, mit kleinen Buchstaben bekritzelte Wand ablaufen. Allein schon die Lektüre der dort aufgezeichneten Geschichte kann einen ganzen Abend in Anspruch nehmen!

Perfektionismus

In technischer Hinsicht konnte bereits die uns vorliegende Vorabversion des Programms weitestgehend überzeugen: Die Installation unter Windows 95 ist hier einmal wirklich ein Kinderspiel, sämtliche Animationen laufen auf einem gut ausgestatteten Pentium nahezu ruckelfrei ab, und der Sound trägt mit seiner Riesenauswahl an schmissigen Dixieland-Tunes maßgeblich zur hervorragenden Spiellaune bei. Vorbildlich auch der (selbstverständlich geknetete) Optionen-Screen, der einem neben den



Erst wenn Klaymen die Venusfliegenfalle richtig einsetzt, kommt er ohne Prügel aus dem Raum hinaus.



Eines der einfacheren Rätsel: wenn man die Steine richtig zusammenfügt, erhält man eine Treppe.

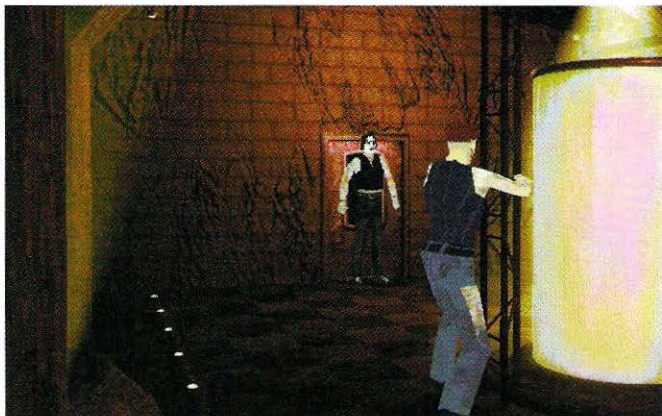
gängigen Features auch den Zugang zu einer Reihe von Videos gewährt, in denen die Entwickler höchstpersönlich die Entstehung von The Neverhood kommentieren.

Herbert Aichinger ■

RELEASE

Genre	Adventure
Hersteller	Dreamworks

VERÖFFENTLICHUNG
17. November 1996



Dieser Wachposten ist ein sehr guter Faustkämpfer. Halten Sie ihn deshalb mit ein paar Kicks auf Distanz, um ihn nicht herankommen zu lassen.

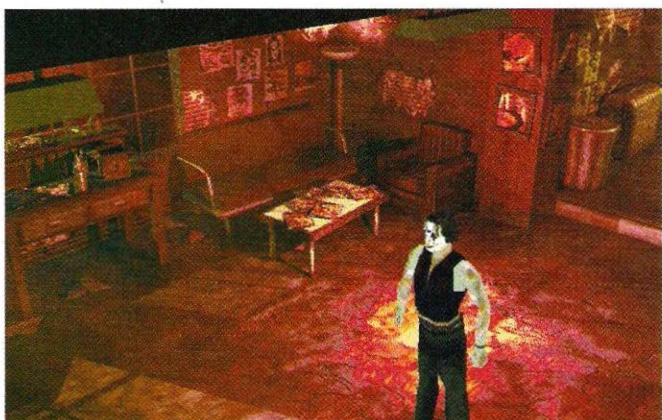


Dieser Treffer sitzt. Wenn Sie einem bewaffneten Schurken gegenüberstehen, müssen Sie schnell handeln und ihn mit Schlägen eindecken.

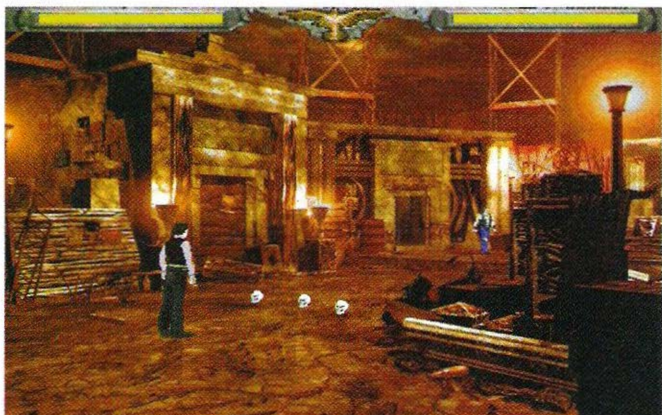
The Crow: City of Angels

Rache-Engel

Im ersten Teil von The Crow rächte sich Eric Draven für den Tod seiner Verlobten Shelly Webster. Diese Geschichte ist abgeschlossen und damit Schnee von gestern. In The Crow: City of Angels steht Ashe Corven von den Toten auf, um Rache für den Tod seines Sohnes zu nehmen.



Das Innere des Second Coming Clubs ist hellrot erleuchtet und hinterläßt deshalb einen noch schmuddeligeren Eindruck.



Mit den stählernen Totenköpfen können Sie Ihren Gegner schon aus großer Entfernung unter Beschuß nehmen.

The Crow: City of Angels wurde in den Vereinigten Staaten zum Überraschungshit dieses Sommers. Nachdem Eraser und Escape from LA nicht die erwarteten Einspiel-Ergebnisse bringen konnten, setzte sich The Crow schnell an die Spitze der Charts. Acclaim setzt nun den actiongeladenen Streifen für den PC um.

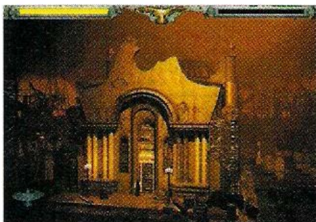
Zur Story: Der Automechaniker Ashe Corven und sein achtjähriger Sohn Danny müssen mit ansehen, wie eine Gang aus dem futuristischen Los Angeles einen Mordauftrag ausführt. Da die professionellen Killer keine Zeugen hinterlassen, werden auch Ashe und Danny kaltblütig umgebracht. Zur gleichen Zeit träumt Sarah (Eric Dravens junge Freundin ist mittlerweile erwachsen geworden) von der barbarischen Tat und kann zunächst keinen Grund für diese Vision erkennen. Bis schließlich eine Krähe auftaucht. Von ihr wird Sarah zu den Docks geführt, um schließlich mitzuerleben, wie die magische Kraft der Krähe Ashe von den Toten auferstehen läßt. Ashe Corven wird zurück auf die Erde geschickt, damit er Rache für seinen Sohn nehmen und das nächste Ziel der Killer beschützen kann. Das Ziel? Sarah...

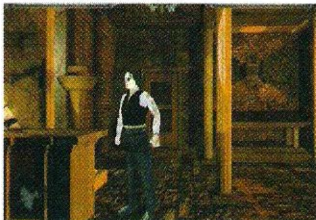
Sie schlüpfen also in die Rolle von Ashe Corven und prügeln sich durch elf Levels, um dem eiskalten Judah, der hinter allen dunklen Machenschaften steckt, den Garaus zu machen. Der Weg führt Sie von einer üblen Hafenspelunke über ein moderiges Verlies bis hin zum gigantischen Turm von Judah...

Gelungene Mischung

„Alone in the Dark goes Virtua Fighter" - unter diesem Motto scheint Acclaims Filmumsetzung auf den ersten Blick zu stehen. Die Perspektiven wechseln rasend schnell, das eigentliche Spielgeschehen bleibt aber dennoch im Mittelpunkt - und kommt es zu einem Kampf, so „zoomt" die Kamera die Akteure fast schon auf volle Bildschirmgröße. Die Engine hinterläßt aber auch aufgrund des recht flüssigen Scrollings einen sehr guten Eindruck. Richtig begeistern können aber die Anima-

tionen der verschiedenen Charaktere. Mit Motion Capturing wurden zahlreiche Schläge und Fußtritte aufgezeichnet, um möglichst runde Bewegungsabläufe zu erzielen. Die gewonnenen Daten wurden dann auf Polygonkämpfer übertragen und diese anschließend mit Texturen versehen. Das Resultat kann sich sehen lassen, denn Ashe Corven reagiert zumindest rein optisch so wie die Superhelden in den beiden Kinostreifen. Apropos Superhelden: Bei der Entwicklung stand Acclaim vor dem großen Problem, daß Ashe Corven eigentlich nicht richtig sterben kann - steht er doch unter dem Schutz der Krähe. Senkt sich der Energiebalken bis auf den Nullpunkt, so werden Sie einfach „reinkarniert" (sprich: Sie benutzen eines von drei zur Verfügung stehenden „Continues"). Außerdem steht Ihnen nicht unendlich viel Zeit zur Verfügung. Schießen Sie über diese Vorgabe hinaus, so werden Ihre Gegner stärker und Sie selbst schwächer. Insgesamt ist das natürlich keine astreine Lösung, aber immerhin akzeptabel. Viel besser läßt sich eine Superhelden-Story leider nicht umsetzen.





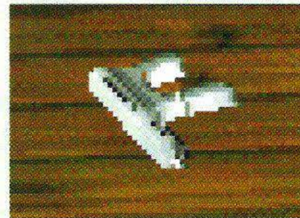
Selbst eine Kirche haben die Schergen des Judah in einen Stützpunkt umfunktioniert.

Viel Action, wenig Adventure

Obwohl bei „The Crow: City of Angels" natürlich die Action-Komponente überwiegt, wird durch einige kleine Puzzles und Rätsel dennoch ein wenig Abenteueratmosphäre erzeugt. Außerdem gibt es die Möglichkeit, Corven mit bis zu elf verschiedenen Waffen - die man seinen Gegnern abluchst - auszustatten. Kämpfen Sie zu Beginn noch mit der blanken Faust, so können Sie Ihr Repertoire im Verlauf des Spiels durch Messer, Maschinenpistolen und Macheten erweitern. Auch Stühle, Kisten, Fässer und andere Einrichtungsgegenstände können zur Beseitigung der dunklen Schergen eingesetzt werden. Damit Sie im Kampfgetümmel nicht die Übersicht verlieren, befindet sich am unteren Bildschirmrand in Form einer Krähe eine Art Kompass. Die Krähe dreht sich immer in die Richtung, in der es etwas Wichtiges zu entdecken gibt.

Extras

Ashe Corven findet auf seinem Rachefeldzug zahlreiche Gegenstände, die sich sehr effektiv gegen hartnäckige Gegner einsetzen lassen.



Ashe Corven mit der Maschinenpistole...







...und einem zentnerschweren Faß.

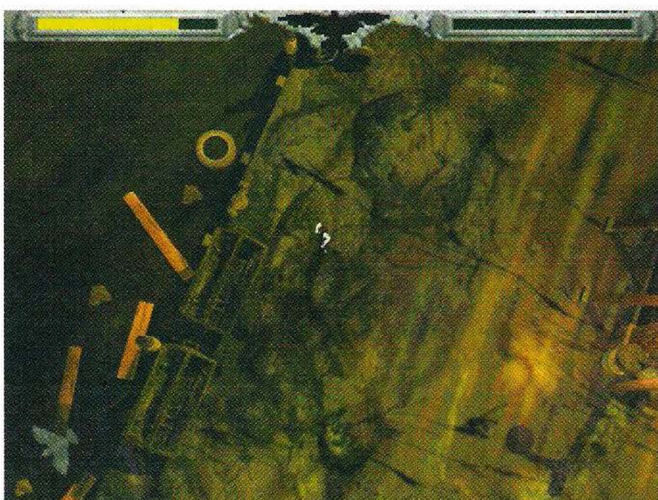
Heavy Metal

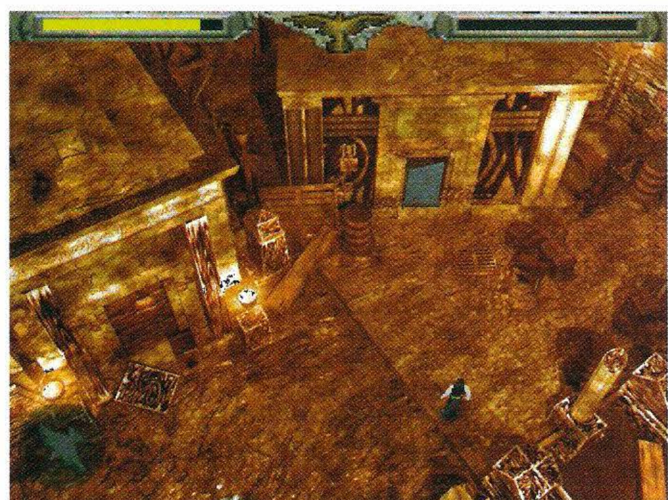
Der Soundtrack in unserer Beta-Version bestand noch aus wenigen, aber hinreißenden Gitarrenriffs, die für eine spannungsgeladene Grundstimmung sorgen. Acclaim bemüht sich allerdings um eine Lizenz des Original-Soundtracks, d. h. es wären so bekannte Combos wie White Zombie, Korn oder Iggy Pop zu hören.

Oliver Menne ■

RELEASE

Genre	Action
Hersteller	Acclaim
VERÖFFENTLICHUNG	1. Quartal 1997

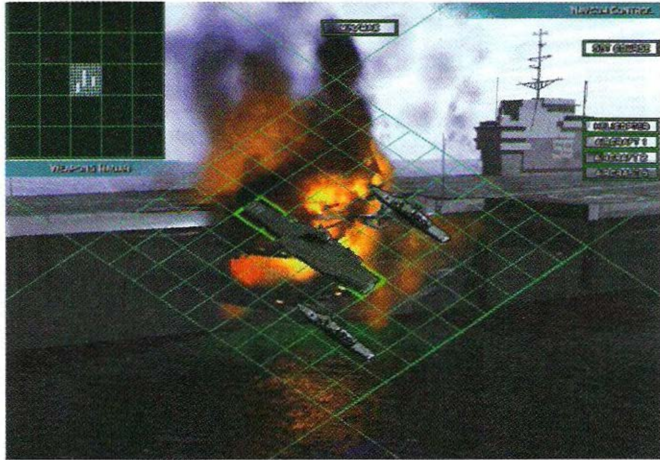




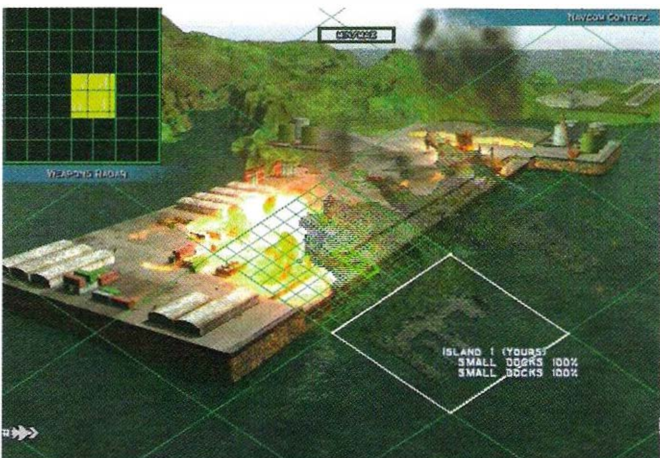
Um die Übersichtlichkeit zu verbessern, zeigen einige Kameras das Geschehen auch aus der Vogelperspektive.

Flottenmanöver

Treffer - versenkt


Das Spielfeld besteht aus Zehntausenden von herkömmlichen Planquadraten. Dank AWACS und Radarunterstützung lassen sich die beweglichen Gegner der maximal vier Parteien dennoch finden.


Wie auch die Schiffe, treten Flugzeuge und U-Boote nur in Verbänden auf. Die Steuerung der Flotten und Staffeln erfolgt jeweils gemeinsam. Das Prinzip „Ein Schuß pro Runde" wurde obsolet, da das Spiel in Echtzeit läuft.



Auf Inseln kann man seine Schiffe warten lassen. Auch Aufklärungseinrichtungen und Raketenstellungen finden sich an diesen Orten, die allerdings auch von gegnerischen Parteien besetzt werden können.

Generationen von Kindern haben schon mit Papier und Bleistift das Spiel „Schiffe versenken" gespielt. Unter dem Namen Flottenmanöver gelangte vor gut zehn Jahren die erste Tischspielversion mit jeder Menge Plastik und sogar einem elektronischen Soundeffekt in die Kinderzimmer.

Zahlreiche Shareware-Autoren haben sich seitdem an einer PC-Umsetzung des Klassikers versucht, die an den Spielspaß der Papierversion heranreicht. Nun schlägt ein Profi zu: Hasbro Interactive, die Computerabteilung des Spielegiganten Hasbro (MB, Parker), unterwarf das Spielkonzept einer Kur, bereitete das ganze Spiel multimedial auf und kreierte auf diese Weise ein völlig neues Game. Die klassische zugorientierte Variante mit einer kleinen Anzahl von unbeweglichen Schiffen auf zwei 10*10-Matrizen ist in dem PC-Spiel zwar ebenfalls noch enthalten, spielt aber nur noch eine untergeordnete Rolle. Eine der wichtigsten Innovationen dürfte die neu gewonnene Beweglichkeit sein, die es erlaubt, seine Schiffe an Wegpunkten entlangfahren zu lassen. Ein Treffer genügt also nicht mehr, um innerhalb kurzer Zeit ein ganzes Schlachtschiff zu versenken. Die zweite Neuerung geht noch darüber hinaus und schmeißt das ganze Spielprinzip über den Haufen: Flottenmanöver läßt sich jetzt in Echtzeit und auf einer gemeinsamen Karte spielen. Während man also noch rätselt, wo man seinen nächsten Schuß plaziert, kann der Gegner bereits ganze Flotten versenkt haben. Damit nicht genug, hat sich Hasbro der Limitierungen des Papierspiels entledigt und neue Einheiten integriert, die aus Flottenmanöver ein echtes Strategiespiel machen.

Multimedia-Feuerwerk

Dank Luftaufklärung, auf Inseln stationierten Radaranlagen und Docks, Flottenverbänden und einer Punktwertung ist aus dem ehemals ultraschlichten Pausenspiel ein hochkomplexes Strategiespiel geworden, das nur noch durch den Namen an seine Geschichte erinnert. Daß Hasbro die Zeichen der Zeit erkannt hat, zeigen darüber hinaus die zahlreichen Videoclips, die das Spielgeschehen dokumentieren, sowie die automatische Netzwerkanbindung, die es maximal vier Spielern gleichzeitig gestattet, über ein lokales Netzwerk oder das Internet gegeneinander anzutreten. Ob es Hasbro gelingen wird, den Erfolg des Originals auch im PC-Bereich zu wiederholen, wird sich in einer der nächsten Ausgaben feststellen lassen. Obwohl bislang erst eine frühe englische Alphaversion vorliegt, soll das Spiel noch vor Weihnachten fehlerfrei und komplett in deutsch in den Regalen stehen.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Hasbro Interac.

VERÖFFENTLICHUNG
November 1996

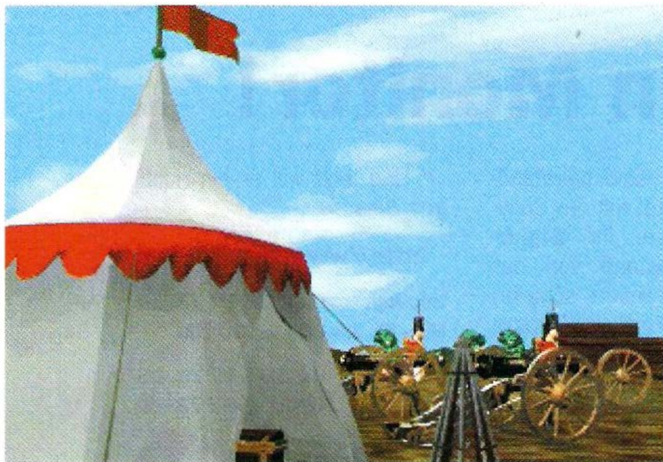
Risiko

No Risk, no Fun

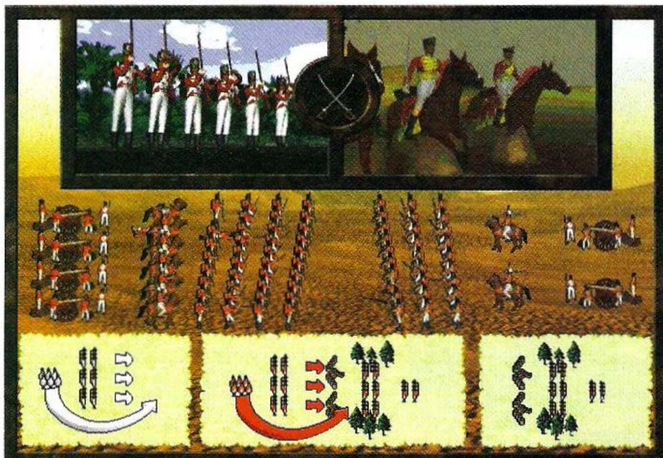
Bei Hasbros Offensive auf den PC-Markt darf natürlich auch eines der erfolgreichsten Brettspiele aller Zeiten nicht fehlen. Das knapp 40 Jahre alte Strategiespiel Risiko wird noch im November den Beweis antreten, daß keine 3D-Engines für gute Spiele nötig sind.



Die neue Risiko-Karte besteht aus sieben Kontinenten mit 70 Ländern. Die Komplexität der zusätzlich vorhandenen „ultimativen" Version hat im Vergleich zum Brettspiel spürbar zugenommen.



Risiko wurde mit aufwendigen Videosequenzen hinterlegt, die den Spielverlauf dokumentieren. Eine Runde Risiko dauert dadurch wesentlich länger, die Videosequenzen bringen wenig zusätzlichen Spielspaß.



Im neuen Kampfmodus wird nicht mehr gewürfelt. Nun gibt man seinen Einheiten taktische Anweisungen, die sie zu befolgen haben. Für Romantiker sind zwei Würfelmodi enthalten.

Natürlich beläßt es Hasbro als einer der größten Spielehersteller nicht bei den Originalspielregeln, sondern bietet dem Computerspieler alles, was die moderne Technik zu bieten hat. Aber auch das „klassische Risiko" ist noch zu finden, schon allein durch die Verwaltung der Einheiten und die Bereitstellung ausreichend intelligenter Gegner durch den Computer erhält die PC-Umsetzung eine echte Daseinsberechtigung. Insgesamt sechs Spieler können in diesem Spielmodus teilnehmen, durch das geschickte Plazieren seiner Einheiten gilt es, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen. Der PC stellt folgende Varianten zur Auswahl: Weltherrschaft - bei dieser Variante gewinnt der einzige überlebende Spieler, Hauptstadt-Risiko - der Spieler mit der absoluten Mehrheit an eroberten Hauptstädten gewinnt bei dieser Variante das Spiel, und Missions-Risiko, wobei derjenige Spieler gewinnt, der als erstes eine vom Computer vorgegebene Aufgabe erfüllt. Komplett neue Spielregeln erhält man bei dem sogenannten Ultimate Risiko: anstatt rundenweise seine Einheiten zu verteilen und Schlachten via Würfel auszutragen, wird eine Runde nun von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt. Das Wetter hat nun einen Einfluß auf die Bewegungsfreiheit der Truppen, und für die Schlachten stehen drei unterschiedliche Systeme zur Verfügung: Klassisch, ultimativ und kartenbasiert.

Kampf um die Weltherrschaft

Die ersten beiden Varianten sind würfelbasiert, bei der letzten Variante gibt man seinen Armeen taktische Anweisungen, wie sie sich in der echtzeitberechneten Schlacht verhalten sollen. Zusätzlich hat Hasbro dem Spiel Naturkatastrophen verpaßt, einen Gefangenenaustausch ermöglicht und kriegerische Rebellenverbände eingeführt. Außerdem kann man beide Risiko-Versionen auf fünf unterschiedlichen Landkarten spielen, die sich in Größe und Länderzahl unterscheiden. Auch Risiko kann man, wie auch Flottenmanöver vom gleichen Hersteller, im lokalen Netz oder im Internet spielen, Hasbro wird speziell zu diesem Zweck eigene Server bereitstellen. Für den lokalen Einsatz wird dem Spiel eine zweite CD beigelegt, mit der man sich einem laufenden Spiel anschließen kann.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Hasbro Interac.
VERÖFFENTLICHUNG	November 1996

Interplay

Fantasy Games



Als Brian Fargo vor 13 Jahren Interplay gründete, hätte er sich wohl kaum träumen lassen, daß dieses Unternehmen sich zu einem der erfolgreichsten Spielehersteller der Welt entwickeln würde. Heute verfügt das kalifornische Softwarehaus über 450 Angestellte, die über drei Bürogebäude verteilt sind. Wenn Konkurrenz das Geschäft belebt, braucht sich Interplay über Mangel an Motivation nicht zu beklagen. Interessanterweise hat sich nämlich in Irvine ein regelrechter Miniatur-Softwarekorridor gebildet. Gleich um die Ecke findet man auch noch Virgin und Blizzard.

Interplays Motto lautet „Von Spielern - für Spieler". Diese Devise spiegelte sich insbesondere in den ersten Produkten wieder. Wasteland und Bard's Tale sind bis heute unvergessene Klassiker. Diese Tradition fortzusetzen, ist laut Brian Fargo nach wie vor die oberste Maxime. Und der folgende zusammenfassende Überblick auf die neuen Produkte weist darauf hin, daß seine Rechnung aufzugehen scheint.

Neues Endzeit-Rollenspiel: GURPS

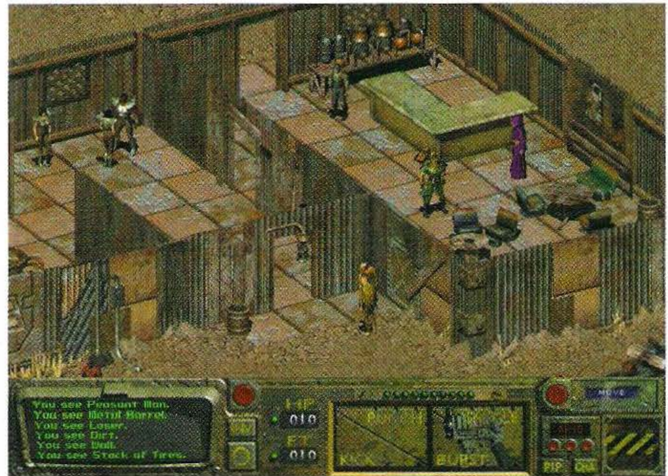
Abenteuerspiele und RPGs mußten in jüngster Vergangenheit die meisten Rückschläge einstecken. Die Wahnvorstellung vieler von der Filmindustrie gesponserter Möchtegern-Entwickler, daß ein „Computerspiel genau wie ein Film ist", überschwemmte den Markt mit einer derartigen Welle von Datenschrott, daß das einstige Vorzeigegenre zur Lachnummer wurde. Dieser Umstand scheint nun glücklicherweise zu einer neuen Denkweise zu führen. „Back to the Basics", lautet das neue Motto, und Genreklassiker werden wieder populär.

Einer der Väter des RPGs ist Steve Jackson, der Entwickler von GURPS (Generic Universal Role Playing System). In GURPS legte Jackson ein universell geltendes Regelwerk fest, das sich problemlos in alle Formen des Rollenspielgenres übertragen läßt. Mit diesem Regelwerk als Grundlage können beliebige Szenarien entweder selbst entwickelt oder in Taschenbuchform vorgegebene Phantasiewelten erforscht werden. Das Team unter Leitung von Chefdesigner Timothy Cain setzte dieses System in den ersten Teil einer neuen Rollenspielserie um. GURPS: Fallout lautet der Titel, der dem Genre zu neuer Popularität verhelfen soll.

Die Story: achtzig Jahre nach dem Nuklearkrieg ist die Erde ein radioaktiv verseuchter, von Mutanten beherrschter Müll-



Das Interface ist anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch nach einiger Zeit lassen sich alle Funktionen und Befehle in Sekundenschnelle ausführen.

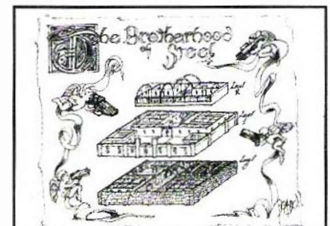

Die leicht isometrische Sicht sorgt für Übersichtlichkeit und gestattet außerdem eine sehr detaillierte Darstellung der Umgebungsgrafik.

platz. Nur ein paar hundert Glückspilze schafften es, sich noch rechtzeitig in einem hermetisch verschlossenen Bunker zu verrammeln und leben dort bereits in der dritten Generation. Leider wird aufgrund eines mechanischen Fehlers das Trinkwasser knapp, und ein Freiwilliger muß nun den Bunker zum ersten Mal verlassen, um die zukünftige Wasserversorgung sicherzustellen. Da sich kein Freiwilliger findet, werden Strohhalme gezogen, und raten Sie mal, wen es trifft? Charaktergenerierung erfolgt über ein klassisches Interface, wobei Ihnen prinzipiell zwei Wege offenstehen: „Stark und Dumm" oder „Smart und Wendig". Zu Beginn des Spiels verteilen Sie Werte für Stärke, Ausdauer, Intelligenz, Diplomatie etc. und wählen eine Waffe. Die weitere Entwicklung Ihres Charakters ergibt sich während des Spiels. GURPS: Fallout erschlägt den Spieler nicht mit einer Unmenge von Statistiken, sondern konzentriert sich auf das Wesentliche. Ein Magiesystem ist aufgrund der Hintergrundstory natürlich nicht nötig.

AD&D: neue Spiele von Interplay

Gleich drei neue AD&D-Spiele kommen aus Interplays TSR-Division, und sie könnten gar nicht unterschiedlicher sein. Ein RPG/Action-Hybridspiel, eine Echtzeit-Strategiesim und ein Würfelspiel buhlen um die Gunst der vernachlässigten AD&D-Fans.
Aus dem Forgotten Realms-Universum kommt Descent to Undermountain, ein Rollenspiel mit Action-Elementen. Das grafisch beeindruckende Spiel wurde mit der gleichen 3D-Engine entwickelt wie Descent. Dies erlaubt die Verwendung polygonaler 3D-Charaktere anstatt „flacher" 2D-Sprites, wie beispielsweise in Stonekeep. Der Vorteil dieser Technologie: Sie können sich einem Gegner nähern, ohne daß sich dieser in einen undefinierbaren Pixelhau-


Steve Jackson fertigte vor der Produktion Konzeptzeichnungen wie diese an.



Auch die einzelnen „Clans" wurden exakt festgelegt.


Der technische Fortschritt ist kaum aufzuhalten, auch wenn die Menschheit bereits seit 80 Jahren unter der Erdoberfläche lebt.

Lost Vikings 2



Familienorientiert geht es im Nachfolger von Lost Vikings zu. Eric, Baleog und Olaf, denen es gelang, dem außerirdischen Bösewicht Tomator zu entkommen, reisen wieder einmal durch die Zeit, auf der Suche nach der Heimat. Diesmal war das Nordlandtrio allerdings so clever, sich an Tomators Waffenarsenal zu vergreifen, und so ziehen die drei Terminator-Vikings nun mit Raketenstiefeln, Laserschwertern und Kraftfeldern durch die Gegend.
„Norse by Norsewest", so der Titel des zweiten Teils, erhielt ein zeitgemäßes Facelift in Form von 3D-Rendering der Charaktere und Spielumgebungen. Es verfügt über Ein- oder Zweispieler-Modus, 31 Levels und zwei neue Charaktere - den Drachen Scorch und den Wolf Fang. Lost Viking: Norse by Norsewest beantwortet alle offenen Fragen: Hält Eric sich immer noch für einen Leguan? Wird Olaf seine Familie jemals wiedersehen? Wird sich die knackige Walküre aus dem „Resume Game"-Screen mit Baleog verabreden? Was will man mehr?



Descent to Undermountain verfügt über die erfolgreiche Descent-Engine, auch die Automap wurde von der Zukunftsballerei übernommen.



Das klassische Rollenspiel läßt sich natürlich nicht nur mit Fenstern (oben), sondern auch „Full Screen" spielen.

fen auflöst. Um unnötige Pausen während des Spiels zu vermeiden, kann die Bildschirmkarte während des Spiels eingeblendet werden. Durch diese Funktion ist es nicht mehr nötig, den Spielbildschirm zu verlassen, um sich neu zu orientieren. Die Entwicklung des Spielcharakters erfolgt nach klassischem Schema, d. h. je öfter Sie eine bestimmte Aktion durchführen, desto höher steigt Ihr Wert in dieser Kategorie.

Würfelspiel: Dragon Dice

Dragon Dice ist im Prinzip nichts anderes als die Würfelspielvariante eines Kartenspiels wie Magic: The Gathering. Anstelle der Karten werden insgesamt 112 Würfel (einschließlich 5 Wizard-Würfel) benutzt, die unterschiedliche Werte und magische Fähigkeiten repräsentieren. In Interplays Computerspielumsetzung kommen all diese Würfel zum Einsatz. Nachdem die Spieler gewürfelt hoben, morphen diese in Charaktere, die dann unter Benutzung der gewürfelten Werte und zugeordneten Fähigkeiten auf dem Bildschirm gegeneinander kämpfen. Dragon Dice erfreut sich in seiner Originalversion zwar recht großer Beliebtheit, erreicht allerdings nicht die gleiche Popularität wie Magic: The Gothering. Die wahre Stärke des Spiels liegt im Onlineploy und in der Tatsache, daß sämtliche echten Würfel im Spiel Anwendung finden. Auf diese Weise kann Dragon Dice uneingeschränkt gespielt werden, ohne daß die ziemlich hohe Investition (co. zwei Dollar pro Würfel) notwendig wird. Weitere AD&D-Spiele sind bereits in Planung. Neben der Lizenz für Forgotten Reolms sicherte sich Interplay auch die Rechte am Planescape-Universum.

Markus Krichel ■



Dragon Dice: eine Mischung aus Glücks- und Strategiespiel.

Waterworld

Sowohl lizenzrechtliche als auch technische Probleme drohen dieses bereits vor dem Erscheinen des gleichnamigen Films angekündigte Strategiespiel zu einem Debakel à la Stonekeep werden zu lassen. Um von der Popularität des ohnehin hinter den Erwartungen zurückgebliebenen Kevin Costner-Streifens zu profitieren, ist es jetzt wohl zu spät. Quest for Dryland ist ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem die Ereignisse des Films nachgestellt werden. Allerdings bleibt es nicht dem einzelgängerischen Mariner sondern dem Spieler überlassen, das mythische Dryland zu entdecken. 22 Missionen müssen erfolgreich ausgeführt werden, bevor man trockenen Boden unter den Füßen spürt. 16 verschiedene Waffengattungen von der Maschinenpistole zum Flammenwerfer kommen in Kombination mit Jet-Skis, Kanonenbooten und Katamaranen zum Einsatz. 30 Minuten speziell für das Spiel gefilmte Szenen, für die viele der Originalschauspieler (mit Ausnahme von Megastar Costner) angeheuert wurden, sorgen für multimediale Auflockerung zwischen den Missionen. Der Veröffentlichungstermin bleibt weiterhin fraglich.

Die by the Sword



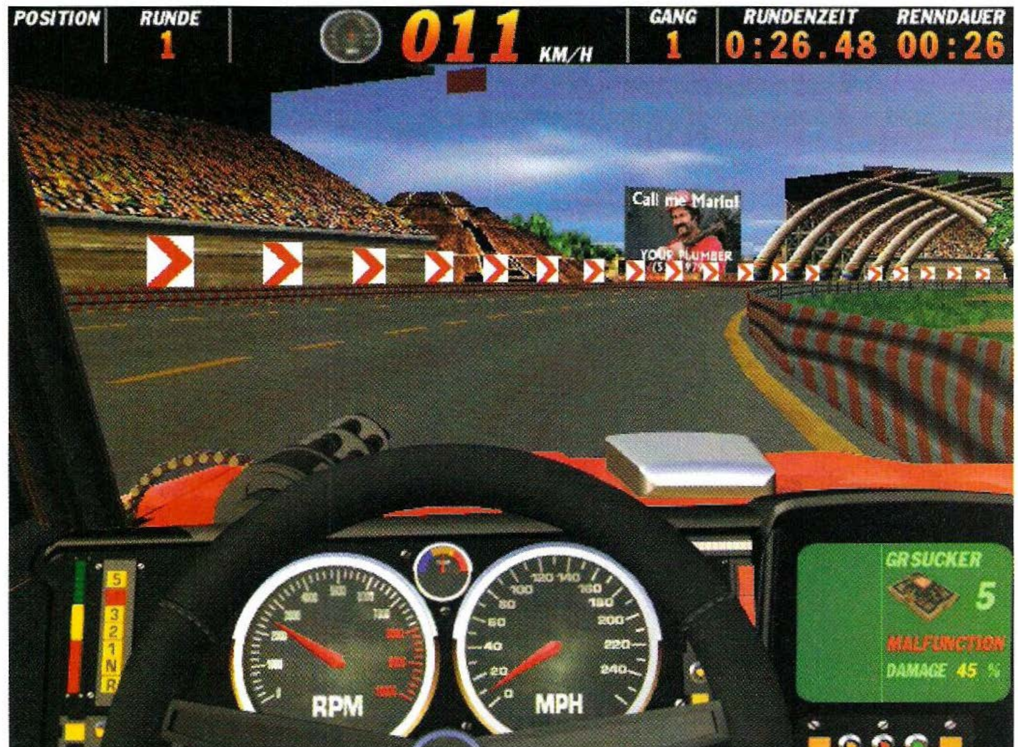


Die by the Sword ist ein 3D-Actionspiel in einem mittelalterlichen Setting, in dem der Spieler versuchen muß, sich gegen andere Ritter und diverse Monster zu behaupten. Anstatt sämtliche Bewegungsabläufe und Angriffskombinationen vorzugeben, ermöglicht Interplay dem Spieler absolute Kontrolle über die Steuerung des Charakters. Zum Feintuning der ritterlichen Fähigkeiten stehen mehrere Trainingsszenarien zur Verfügung, in denen der Schwertmeister des Königs als Partner dient. Die so entwickelten Kampftechniken können dann gespeichert und jederzeit auf Tastendruck wieder aktiviert werden. Doch damit nicht genug: Sollte es Ihnen gelingen, eine Serie effektiver Tricks zu erlernen, können Sie diese mit anderen Spielern austauschen. Frischgeschlagene Ritter können nun das Land von feuerspeienden Prinzessinnen oder jungfräulichen Drachen befreien oder sich in einer Serie von Turnieren um den Titel „Erster Ritter des Königs" bewerben. Bis zu drei Spieler können in Die by the Sword gegeneinander antreten. Internet-, LAN- und Modemplayunterstützung ist ebenfalls geplant.

Have a N.I.C.E. Day

Tag der Abrec

Wider die Vernunft: Vergessen Sie das 3-Liter-Auto, Tempo-30-Zonen, Radarfallen, Flensburg und vor allem Ihr angepaßtes Verhalten auf Autobahnen und Landstraßen - hier kommt die Hardcore-Version der Straßenverkehrs-Ordnung. Und Hersteller Magic Bytes bietet Ihnen etwas, was Sie außer bei Have a N.I.C.E. Day (kurz: HAND) nur ganz selten serienmäßig bekommen: Freude am Fahren.

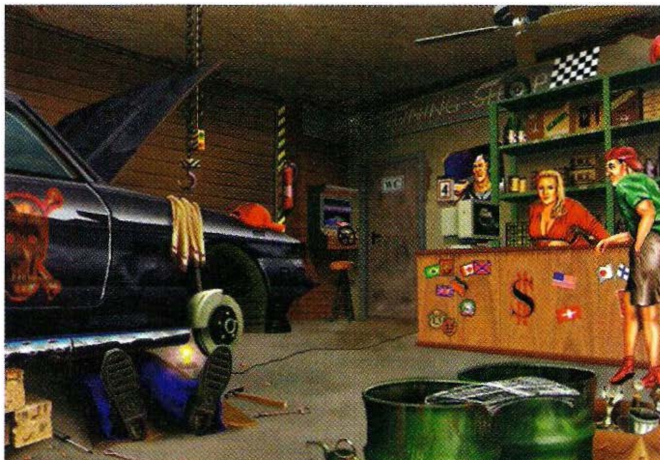


Egal, wie futuristisch Ihr Wagen im späteren Verlauf einer der drei Meisterschaftsligen (bestehend aus je zwölf Rennen) auch aussehen wird: Die Grundlage jedes HAND-Boliden bildet entweder ein Chevrolet Impala, ein Ford Mustang oder eine Hellcat, die in jeweils 80 unterschiedlichen Lackierungen erhältlich sind.

Was für ein Jammer, daß von diesen automobilen Kunstwerken nach einigen Rennen nicht mehr sehr viel übrig sein wird. Dafür sorgt das maximal siebenköpfige Teilnehmer-Feld, das aus 30 Computergegnern zusammengestellt wird - und die werden mit Sicherheit keine Gelegenheit auslassen, um Ihre Mühle dezent an die Leitplanke zu quetschen oder Sie in den Seitenstreifen abzudrängen.

The Right Stuff

Erinnern Sie sich noch an Deathtrack von Activision? Das im Grunde recht schlichte PC-Rennspiel, das Ende der 80er Jahre erschienen ist, erhielt den besonderen Pfiff erst durch die vielseitigen Tuning-Möglichkeiten. Man konnte seine rollende Festung mit den abenteuerlichsten Waffensystemen ausstatten und sich so für alle Eventualitäten wappnen. Auf einem ganz ähnlichen Konzept bauen auch die HAND-Programmierer auf: Die „Zubehör-Liste" enthält in erster Linie jene Accesoires, die weit über die sonst üblichen Alufelgen, Lederlenkräder und Nebelschlußleuchten hinausgeht. Motor, Bremsen, Fahrwerk, Reifen, Kühlung und Panzerung können in jeweils fünf Stufen upgedatet werden. Ebenfalls erhältlich ist eine umfassende Defensiv-/Offensiv-Ausstattung, die es in sich hat: Öl, Sprengsätze, Nägel und Reifenmesser gehören dabei noch zu den harmloseren Möglichkeiten. Richtig zur Sache geht's erst, wenn Sie auf der Kühlerhaube ein Maschinengewehr montieren oder sich Ra-



In der Tuning-Werkstatt baut man Ihrem Wagen gegen Bares die sonderbarsten Waffensysteme ein oder verhilft dem Motor zu mehr Power.





Nur zwei von insgesamt über 80 verschiedenen Fahrzeug-Designs.

hnung

keten an die Karosserie schnallen. Ein beherzter Druck auf den Joystick-Button im richtigen Augenblick dürfte Ihren Rivalen zumindest vorübergehend gehörig aus dem Konzept bringen. Der Einsatz solcher Hilfsmittel ist allerdings nicht ganz unproblematisch: Die Gegner sind extrem nachtragend und werden sich zum gegebenen Zeitpunkt für Ihre Untaten rächen.

Mit List und Tücke

Auf dem Programm stehen insgesamt sechs Rennstrecken, die in Sachen Abwechslung allemal mit Bleifuß 2 mithalten können. Unter anderem werden Sie an ägyptischen Pyramiden vorbeidonnern, durch eine Großstadt mit Brücken und Hochhäusern rasen oder sich über einen verschneiten Alpenpaß kämpfen. Der Untergrund paßt sich der Umgebung an; mal driften Sie durch sandige Kurven, ein andermal schlingern Sie unkontrolliert über Eisflächen oder rumpeln durch tiefe Schlaglöcher, wie man sie auf Deutschlands Autobahnen kennen- und schätzengelernt hat. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen etliche Schikanen, die die Designer hinterhältigerweise auf die Tracks verteilt haben. Loopings, Steilkurven, Röhren, „Korkenzieher" und Sprungschanzen haben es in sich: Sollte Ihr Vehikel beispielsweise bei der Einfahrt in einen Looping nicht die nötige Geschwindigkeit aufweisen, könnte es ein paar Meter weiter ein kleineres Problem geben, wie Ihnen der Physik-Student aus der Nachbarschaft glaubhaft bestätigen wird.

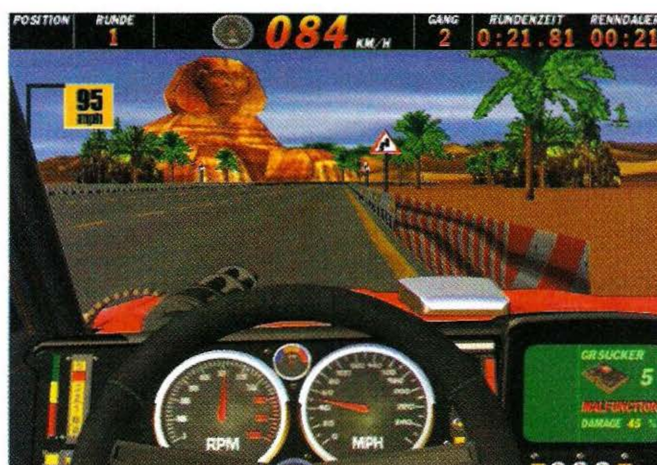
Auf Touren gekommen

Deutschlands Programmierer-Elite macht offenbar Ernst: Kaum hat man sich an eine der momentan besten 3D-Grafik-Engines im Action-Bereich gewöhnt (zu bestaunen in Blue Bytes Schleichfahrt), schon heizt Magic Bytes hinterher und tendiert mit der spielbaren Preview-Version bereits verdächtig in Richtung „Bleifuß 2-Killer". Denn insbesondere in technischer Hinsicht läßt Magic Bytes die Konkurrenz allenfalls am Auspuff schnuppern - kein Wunder, wenn man bedenkt, daß HAND a) komplett unter Windows 95 im HiColor-Modus läuft, b) auch auf einem handelsüblichen Pentium 120 bereits eine beeindruckende Performance abliefert und c) auch Direct 3D unterstützen wird. Mehrere Kameras (u. a. von schräg oben auf das Heck blickend) zeigen das Rennen aus den bekannten Arcade-Perspektiven à la Daytona USA. Ein besonderer Leckerbissen erwartet jene Piloten, die auf Multiplayer-Features Wert legen. Wer Zugriff auf ein Netzwerk hat, darf zusammen mit sieben weiteren Teilnehmern an den Start gehen; daneben sind selbstverständlich auch nervenaufreibende Duelle mittels der Modem-/Nullmodem-Option möglich. Besonderer Bedeutung kommt im Mehrspieler-Betrieb auch dem Funksystem zu; mit Fix-&-Fertig-Samples läßt sich der psychische Druck auf die Gegner erhöhen. Den akustischen Teil bestreiten eine Reihe kerniger Soundtracks im Rock-/Heavy Metal-Format sowie ein Rennkommentator, der die spektakulärsten Szenen (Überschläge, Crashs etc.) mit entsprechenden Bemerkungen garniert.

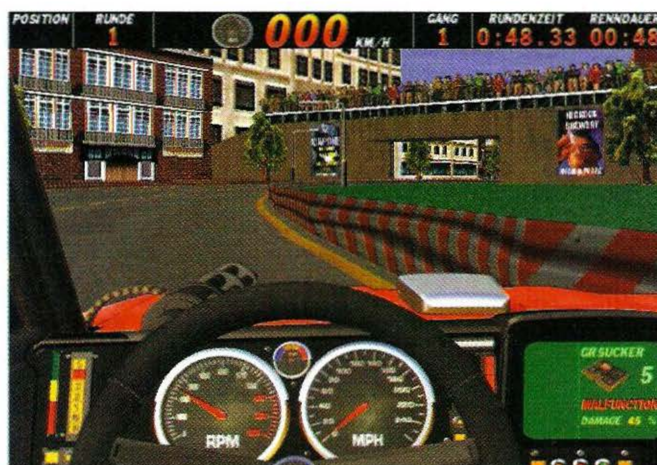
Petra Maueröder ■



Sprung ins Ungewisse: Wer auf der Sprungschanze nicht genau die Spur hält, rauscht im ungünstigsten Fall in die Hausdächer am Straßenrand.



Sightseeing-Tour à la Hove A N.I.C.E. Day: Abseits der Rennstrecke grüßen markante Bauwerke wie die ägyptische Sphynx.



Wir sind nicht allein: Auf Brücken und hinter Absperrungen verfolgen wahre Zuschauer-Massen die dramatischen Ereignisse auf der Piste.

RELEASE

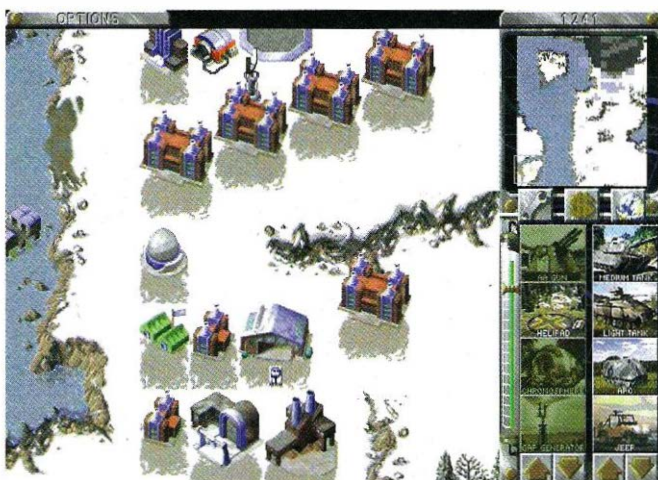
Genre	Rennspiel
Hersteller	Magic Bytes
VERÖFFENTLICHUNG	November 1996



Nur die wenigsten Softwareschmieden verstehen es, Spiele zu schaffen, die als Wegbereiter für ein ganzes Genre gelten. Ganz dicht hinter id Software sind sicherlich die Westwood Studios zu nennen, deren Echtzeit-Strategiespiel Command & Conquer 1995 buchstäblich wie eine Bombe einschlug. Seit einigen Monaten spekuliert die ganze Branche über eine Fortsetzung des erfolgreichsten Spiels des letzten Jahres. Jetzt endlich ist es raus: Alarmstufe Rot kommt definitiv noch im November. Wir hatten schon einige Wochen vor dem Stichtag das Vergnügen, eine fast fertiggestellte englische Version des Weihnachtshits komplett durchspielen zu können.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Roter November



Ein großes Plus für das erweiterte Sichtfeld im SVGA-Modus! Unter Win 95 hat man die Wahl zwischen den Auflösungen 640x480 und 640x400.

Noch einem dermaßen großen Erfolg, wie er dem Tiberium-Konflikt beschieden war, ist es sicherlich nicht leicht, einen würdigen Nachfolger zu entwickeln. Allein die Wahl der Hintergrundstory stellte Westwood schon vor gehörige Probleme: Alle begeisterten C&C-Spieler erwarteten völlig neue Einheiten und andere Gebäudeorten. Um wie viele Jahrhunderte sollte die Uhr also nach vorne gedreht werden, damit Ionen-Strahl, Loser-Obelisk und Atombombe durch neuere, noch modernere Waffensysteme ersetzt werden können? Die Designer entschieden sich für einen ganz anderen Weg: Anstatt Alarmstufe Rot zeitlich NACH C&C 1 anzusiedeln, verlegte man den Schauplatz in die Mitte unseres Jahrhunderts, spielte ein bißchen an den politischen Realitäten herum und schuf somit einen Nachfolger der thematisch eigentlich ein Vorgänger ist. In Alarmstufe Rot wird davon ausgegangen, daß Adolf Hitler niemals die Macht an sich reißen konnte. Das friedliche Deutschland ist Mit-



Die herumstehenden Benzinfässer sparen so manchen Schuß. Trifft man eines dieser Fässer, so explodiert der Rest in einer Kettenreaktion.

glied einer westlichen Allianz, die nur einen gewaltigen Feind kennt: das sowjetische Imperium mit seinem machthungrigen Diktator Josef Stalin.

Als Kane noch in den Windeln steckte...

...begab es sich, daß dieses fiktive Sowjetische Imperium ein europäisches Land nach dem anderen mit seinen Armeen überrollte. Als Stalin sich auch noch Deutschland einverleiben wollte, kam es zum Schulterschluß der Westmöchte. England, Deutschland, Frankreich sowie einige Mittelmeerstaaten stellten ein gemeinsames Heer auf, das diesmal quasi die Rolle der GDI-Truppen innehat. Daß die Sowjettruppen so richtig böse Burschen sind, die das Mitleid des Spielers erst gar nicht verdienen, wird von Anfang an klar gemacht: In ihrem Angriffskrieg walzt die Rote Armee ganze Dörfer nieder, entführt hochrangige Wissenschaftler (unter anderen Albert Einstein) und schreckt auch vor dem Einsatz international geächteter Waffen nicht zurück. Wie schon im ersten Teil kann sich der Spieler trotzdem frei zwischen den beiden gegensätzlichen Kampagnen entscheiden - entweder er hilft, die Sowjets wieder aus Europa zu verdrängen, oder er strebt unter Stalins Kommando nach der Weltherrschaft. Ganz gleich, welche Seite er wählt, es erwarten ihn auf beiden Seiten 14 Missionen, gegen die manche Aufträge aus C&C 1 so einfach wie ein Kinderreim wirken.

Des Hobby-Generals neue Spielzeuge

Hat man sich schon bei der Wahl des Story nicht an die tatsächlichen geschichtlichen Gegebenheiten gehalten, so tut man dies bei der Zusammenstellung der rund 50 Waffensysteme noch weniger. Während die neuen See-Einheiten (Kanonenboot, U-Boot, Schlachtschiff usw.) noch einigermaßen zum technischen Stand der 40er Jahre passen, wird der Luftraum über Europa von feinstem High-Tech beherrscht. Mit Raketen bewaffnete Hubschrauber und MiG-Jets lassen sich rein gar nicht mit dem Geschichtsunterricht vereinbaren. In den künstlerischen Freiraum der Designer fallen wohl auch Sci-Fi-Technologien wie der Gap Generator (macht das umliegende Gelände für den Gegner unsichtbar) oder die Tesla-Coil (eine Art „Obelisk des Lichts" mit tödlichen Elektro-Blitzen). Insgesamt stehen auf jeder Seite mehr als 20 verschiedene Einheiten zur Verfügung, die größtenteils ganz neu entworfen wurden. Die wegen ihrer Einfältigkeit am häufigsten kritisierte Einheit - der Tiberium-Sammler - ist auch diesmal wieder zu finden - allerdings in leicht abgeänderter Form. Da das Gewächs Tiberium in der Mitte des 20. Jahrhundert auf unserem Planeten noch nicht ansässig war, widmen sich die Sammler diesmal dem Erz-Abbau, welches wieder in rauhen Mengen auf vielen Karten verstreut ist und in sogenannten Erz-Raffinerien in bare Münze umgewandelt wird. Die derart gewonnenen Finanzmittel werden in die Entwicklung neuer Technologien oder den Bau von Einheiten gesteckt, die dann zur Erfüllung des jeweiligen Missionsziels in die Schlacht geschickt werden.

Karten selbst gemacht



Beim Karten-Editor hoben sich die Designer nahezu selbst übertroffen. Analog zum Spiel liegen der Verkaufspackung jeweils ein DOS- und Windows-95-Editor bei, mit denen eigene Multiplayer-Karten gestaltet werden können. Bei der Anzahl der Werkzeuge war Westwood keineswegs knausrig: unzählige verschiedene Terraintypen, Küstenstreifen, Bäume und Felswände können auf einer leeren Karte plaziert werden. Die Bedienung der Windows 95-Version des Karteneditors ist einfach und sehr komfortabel. Wer selbsterstellte Multiplayer-Karten mit Freunden tauschen will, hat durch die entsprechende Schnittstelle im Programm jetzt auch diese Möglichkeit.

Die Aufträge - verschärft oder verbessert?

Oberflächlich gesehen sind die Unterschiede zum Tiberium-Konflikt nicht allzu groß: Nach wie vor ziert das Bau-Menü mit dem Radarschirm das rechte Viertel



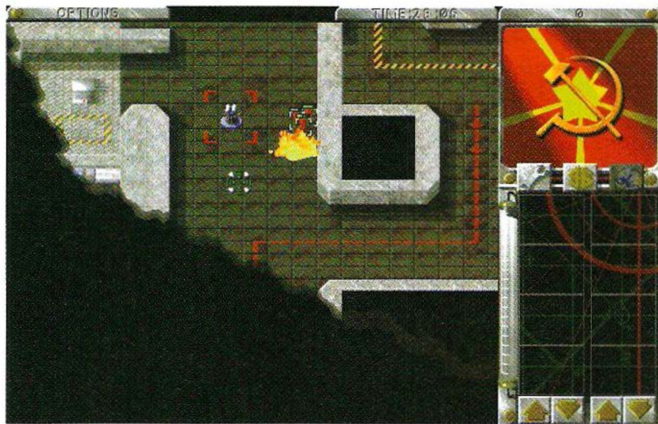
Die Zwischensequenzen könnten aus einem militärischen Werbefilm stammen. Neben dem Kriegsgerät wurden natürlich auch Schauspieler gefilmt.



Vier YAKs im Angriffsflug auf eine See-Einheit. Luft- und Seeschlachten sind jetzt wichtiger Spielbestandteil.



Auch wieder dabei: die Winterlandschaften aus C&C: Tiberium-Konflikt erstrahlen im neuen SVGA-Glanz.



Unserer Meinung nach arg überschätzt wurden die beiden Indoor-Level. Das mühsame Absuchen des Atomkraftwerks ist nicht jedermanns Geschmack

Multiplayer-Modi

Deutliche Veränderungen erfuhr Command & Conquer bei den Multiplayer-Möglichkeiten: Anstatt vier können sich jetzt acht Mitspieler im Netz bekriegen. Wer ein Nullmodem-Kabel und zwei Rechner besitzt, findet auch diesmal wieder zwei unabhängig lauffähige CD-ROMs in der Packung. Der Clou ist wohl das Zusatzprogramm Westwood-Chat, mit dem sich eine Internet-Verbindung zum Westwood-Server herstellen läßt (Internet-Zugang vorausgesetzt), wo stündlich Hunderte von C&C-Spielern auf Kontrahenten warten. Ein Menge Spielspaß steckt auch im neuen Skirmish-Modus: Wer auch Multiplayer-Feeling haben möchte, ohne ein Modem oder Netzwerk zu besitzen, kann jetzt gegen computergesteuerte Feldherrn antreten, die sich ganz ähnlich verhalten wie menschliche Kontrahenten und - tataaa! - sogar eigene Basen bauen. Wer alle Missionen durchgespielt hat, hat somit jederzeit die Möglichkeit, ein schnelles Spiel „zwischendurch" zu starten.



Lieber tot als rot? Anscheinend schon, denn an den Sowjets wird in der Story kein gutes Haar gelassen.

des Bildschirms, während man den einzelnen Einheiten links im Spielfenster direkte Marsch- oder Angriffsbefehle erteilt. Ebenfalls beibehalten wurden die alten Tastatur- und Mausbefehle, die sich im Genre der Echtzeit-Strategiebefehle inzwischen zu einem inoffiziellen Standard gemausert haben: Ein einzelner Mausklick oder ein Auswahlrahmen aktiviert eine oder mehrere Einheiten, und ein weiterer Klick auf eine freie Stelle auf dem Spielfeld bzw. auf eine feindliche Einheit gibt den Marschbefehl. Als reines Gerücht erwies sich darüber hinaus der versprochene Patrouille-Befehl und die Möglichkeit, den Einheiten neuerdings verschiedene Wegpunkte von A nach B zuzuweisen, die zumindest in unserer Testversion noch nicht enthalten waren. Die wichtigste Veränderung im Spieldesign ist wohl der stark überarbeitete Missionsaufbau. Galt es früher oft einfach

Truppen der Alliierten

Diese und die folgenden Tabellen geben Ihnen eine Übersicht aller Truppen und Gebäude. Da sich das Spiel zum Redaktionsschluß noch im Bug-Fixing (Fehlersuche und -behebung) befand, können sich geringfügige Änderungen an den abgedruckten Werten ergeben. Außerdem standen die deutschen Bezeichnungen vieler Truppenteile noch nicht endgültig fest - auch hier kann die Endversion einige Änderungen aufweisen.

EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Mech. Landeinheiten			
Erzsammler	1	1400	Erzgewinnung
Jeep	3	400	M60-Maschinengewehr
Minenfahrzeug	3	800	Auslegen von Landminen
Leichter Panzer	4	600	75 mm-Kanone
BMT	5	700	M60-Maschinengewehr
Mittlerer Panzer	6	800	90 mm-Kanone
Mobile Artillerie	8	450	155 mm-Kanone
Mobiler Gap-Generator	15	600	Störung des feindlichen Sichtbereichs (Nur Multiplayer)
Mobiler Bauhof	15	5000	Gründen einer Basis
See-Einheiten			
Transportschiff	1	300	Transport von bis zu 5 Einheiten
Kanonenboot	5	300	2"-Kanone
Zerstörer	7	500	Stinger-Raketen
Schlachtschiff	10	2000	2 x 8"-Kanone
Cyborg-Einheiten			
Schütze	1	100	M1-Carbine-Maschinengewehr
Rak-Zero	2	160	Raketenwerfer
Sanitäter	2	1000	„Heilt" verwundete Cyborgs
Ingenieur	5	500	Zerstören/Einnehmen von Gebäuden
Spion	6	500	Informationen über den Feind einholen
Dieb	15	500	Entwendet Credits aus gegnerischen Anlagen
Tanya	15	500	Scharfschützen-Spezialeinheit
Lufteinheiten			
Helikopter „Longbow"	10	1200	2 x Hellfire-Raketen
Transport-Hubschrauber	15	800	Transport von bis zu 5 Einheiten



So gut die Verteidigung dieser Basis auch aussieht - die beiden Tesla-Spulen in der oberen Bildmitte geben den Sowjet kaum Schutz vor Angriffen.

nur, im Wettlauf mit dem Gegner eine Basis zu errichten und selbige anschließend mit seinen Armeen zu überrennen, so bestehen jetzt viele Missionen aus Aufgaben mit mehreren Teilzielen. In einem typischen Auftrag (Alliierten-Mission Nummer 5) muß der Spieler mit einem Spion zunächst einen LKW stehlen, der es ihm ermöglicht, ungesehen in eine sowjetische Basis einzudringen. Dort wartet die Spezialagentin Tanya - die neue Version des „Commandobot" - bereits auf ihre Befreiung. Tanya zerstört anschließend im Alleingang einige wichtige Gebäude und entkommt mittels eines Transport-Helikopters. Wenige Augenblicke später treffen weitere Truppen ein, die der angeschlagenen Basis den Rest verpassen sollen. Ähnlich interessant wurden diesmal fast alle „Einzelkämpfer-Missionen" gestaltet, in denen der Spieler keine eigene Basis errichtet, sondern mit einigen wenigen Truppen auskommen muß. Die Begleitung eines Sanitäters beispielsweise erlaubt es Tanya in einer anderen Mission, ihre Lebensenergie ständig wieder aufzufrischen, falls sie einmal unter Beschuß geraten ist. Als eine Art willkommene Abwechslung zum Basis-Bauen sind wohl auch diejenigen Missionen zu sehen, bei denen der Spieler mit einigen Fußsoldaten unter Zeitdruck

Liebe C&C-Designer,

erstmal vielen Dank dafür, daß Ihr uns schon Wochen vor Veröffentlichung Eures Spiels eine fast fertige Version von Alarmstufe Rot zugeschickt habt. So viel Spaß wir mit diesem schönen Stück Software auch hatten - uns sind trotzdem einige Ungereimtheiten aufgefallen, die in der Verkaufsversion nicht mehr enthalten sein sollten. Wir wissen natürlich, daß Ihr Euch noch mitten im Bug-Fixing befindet und sind uns bewußt, daß die deutsche Version wieder mal ein bißchen anders aussehen wird. Trotzdem haben wir Euch eine kleine (unvollständige) Liste von Dingen zusammengestellt, die uns nicht gefallen haben. Unsere stattliche Wertung von immerhin 90% setzt voraus, daß diese Probleme noch behoben werden:

- *Schwierigkeitsgrad: Es kann nicht sein, daß vereinzelte Missionen selbst im untersten Schwierigkeitsgrad quasi nicht zu schaffen sind. Wer als Schwierigkeit „Very Easy" einstellt (was die meisten Einsteiger wohl tun werden), sollte vom Computer auch entsprechend fair behandelt werden.*
- *Künstliche Intelligenz: Wie war das mit den Sammlern? Sollten die nicht ein bißchen mehr Grips bekommen? In der uns vorliegenden Vorabversion verhielten sich die Erz-Sammler nicht viel überlegter als im Tiberium-Konflikt. Einerseits blockierten sich Sammler und andere Einheiten in Engstellen innerhalb der Basis noch viel zu oft, was den gesamten Geldfluß kurzzeitig zum Erliegen brachte. Andererseits sehen sich diese Fahrzeuge selbst immer noch als eine Art Kanonenfutter.*
- *Ausbalancierung der Einheiten: So schön und innovativ die Verteidigungsvorrichtungen „Tesla-Coil" und Flammenwerfer auch sein mögen, so kurz war die Freude, die wir damit hatten. Keine noch so lange Reihe dieser sowjetischen Bauwerke hielt einem mittleren Angriff der Alliierten stand. Bedenkt man Preis und Energieverbrauch der beiden Geräte, so erwartet man sich eine bessere Panzerung oder eine höhere Reichweite.*

Über die anderen kleinen Bugs, wie gelegentliche Abstürze im Multiplayer-Modus, wißt Ihr wahrscheinlich selbst Bescheid - schließlich seid Ihr ja auch begeisterte Spieler. Unseren Lesern zuliebe werden wir die Verkaufsversion in einigen Wochen noch einmal unter die Lupe nehmen. Falls sich gravierende Veränderungen ergeben, können wir uns durchaus vorstellen, die Wertungs-Meßlatte ein weiteres Mal anzulegen.

Mit freundlichen Grüßen,
Die PC-Games-Redaktion

Gebäude der Alliierten

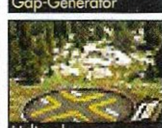
Wer Command & Conquer bereits gespielt hat, wird hier einige altbekannte Gebäude wiederfinden. Vor allem auf Seiten der Alliierten waren die Änderungen nicht allzu einschneidend.











EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Bauhof	1	5000	Produziert Gebäude
Erz-Raffinerie	1	2000	Verwandelt Erz in Credits
Silo	1	150	Speichert Erz
Kraftwerk	1	300	Versorgt Basis mit Energie
Kaserne	1	300	Herstellung von Cyborg-Einheiten
MG-Stellung	2	400	Basis-Sicherung
Versteckte MG-Stellung	3	600	Basis-Sicherung
Waffenfabrik	3	2000	Herstellung von Fahrzeugen
Schiffswerft	3	650	Bauen / Reparieren von Schiffen
Radarzentrale	3	1000	Radar und Kommunikation
Werkstatt	3	1200	Reparatur beschädigter Fahrzeuge
Geschützturm	4	600	Basis-Sicherung
Flugzeug-Abwehr-Stellung	5	600	Basis-Sicherung
Technologie-Zentrum	7	1500	Voraussetzung für bestimmte Einheiten und Gebäude
Großkraftwerk	8	700	Versorgt Basis mit Energie
Helipad	10	1500	Hubschrauber-Landeplattform
Gap-Generator	10	500	Störung des feindlichen Radars











Gebäude der Soviets


Erz-Raffinerie


Erzsammler


Hundehütte


Flammenwerfer


U-Boot-Dock

Mit der Tesla-Coil und dem stationären Flammenwerfer haben die Sowjets zwei Verteidigungsanlagen in der Hand, die zwar gut aussehen, in unserer Vorabversion aber noch sehr leicht zu besiegen waren.

EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Bauhof	1	5000	Produziert Gebäude
Erz-Raffinerie	1	2000	Verwandelt Erz in Credits
Silo	1	150	Speichert Erz
Kraftwerk	1	300	Versorgt Basis mit Energie
Kaserne	1	300	Herstellung von Cyborg-Einheiten
Technologie-Zentrum	2	1500	Voraussetzung für bestimmte Einheiten und Gebäude
Hundehütte	2	200	Herstellung von Wachhunden
Waffenfabrik	3	2000	Herstellung von Fahrzeugen
Radarzentrale	3	1000	Radar und Kommunikation
Werkstatt	3	1200	Reparatur beschädigter Fahrzeuge
Flammenwerfer	4	600	Basis-Sicherung
U-Boot-Dock	5	650	Bauen/Reparieren von Schiffen
Tesla-Coil	7	1500	Basis-Sicherung
Großkraftwerk	8	700	Versorgt Basis mit Energie
Flugzeug-Abwehr-Stellung	9	750	Basis-Sicherung
Helipad	10	1500	Hubschrauber-Landeplattform
Eiserner Vorhang	15	2800	Tarnvorrichtung
Chronosphere	15	2800	Macht ganze Karte sichtbar


Tesla-Coil


Flugzeug-Abwehr-St.


Eisener Vorhang


Chronosphere


Helipad

einen Befreiungsauftrag innerhalb eines gigantischen Gebäudekomplexes - genauer gesagt einem Atomkraftwerk - erfüllen muß.

Künstliche Intelligenz auf zeitgemäßem Niveau

Eine gewisse Umstellung wird dem geübten C&C-Spieler mit Alarmstufe Rot in jedem Falle zugemutet: Während man sich mit den neuen Truppen- und Gebäudearten schon binnen weniger Stunden angefreundet hat, sollte man die altbekannte „Eingraben- und-abwarten-Mentalität" möglichst schnell ablegen. Das Programm steuert die feindlichen Einheiten bedeutend geschickter und intelligenter als im Vorgängerspiel. Altbewährte Tricks, wie das Errichten einer Sandsack-Barriere, möglichst weit vom eigenen Lager entfernt, funktionieren jetzt nicht mehr. Zum einen ist dieser Umstand dem gut durchdachten Karten- und Missions-Design zuzuschreiben, zum anderen aber sicherlich auch der höheren Künstlichen Intelligenz. Nicht selten kommt es jetzt vor, daß der Computer dem Spieler mittels der neuen Diebes-Einheit das Geld aus den Gebäuden stiehlt oder ihm mit Hilfe von Ingenieuren ganze Gebäude sprengt bzw. entert. Auch die Einführung der neuen Luft- und See-Einheiten zwingt zur Umgewöhnung.

Einheiten der Soviets


Mammut-Panzer


SCUD-Launcher


Transportschiff


Wachhund


YAK-Angriffsflugzeug


Helikopter „Hind"

EINHEIT	TECH-LEVEL	KOSTEN	AUFGABE/BEWAFFNUNG
Mech. Landeinheiten			
Erzsammler	1	1400	Erzgewinnung
Minenlegefahrzeug	3	800	Verminen von Gelände
Schwerer Panzer	4	950	2 x 105 mm-Kanone
SCUD-Launcher	4	600	SCUD-Raketen
Mammut-Panzer	10	1500	120 mm Kanone, Raketenwerfer
Mobile Radar-Störeinheit	15	600	Störung des feindlichen Sichtbereichs
Mobiler Bauhof	15	5000	Gründen einer Basis
See-Einheiten			
Transportschiff	1	300	Transport von bis zu 5 Einheiten
U-Boot	6	500	Torpedos
Cyborg-Einheiten			
Schütze	1	100	M1-Carbine-Maschinengewehr
Grenadier	1	160	Handgranaten
Wachhund	2	200	Bewacht selbständig ein Areal
Flammenwerfer	2	300	Flammenwerfer
Ingenieur	5	500	Zerstören/Einnehmen von Gebäuden
Lufteinheiten			
YAK-Angriffsflugzeug	1	800	2 x Maschinengewehr
MiG-Angriffsflugzeug	10	1200	2 x Maverick-Rakete
Helikopter „Hind"	10	1200	Maschinengewehr
Transport-Hubschrauber	15	800	Transport von bis zu 5 Einheiten


Grenadier


Flammenwerfer


Schwerer Panzer


MiG-Angriffsflugzeug


U-Boot

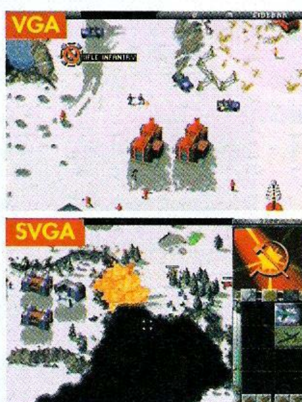

Minenlegfahrzeug




Auch hier helfen die Benzinfässer, einige Gegner aus dem Weg zu räumen. Sparsamkeit ist in den meisten Aufträgen ohne eigene Basis oberstes Gebot.

Während sich die Landeinheiten in Stärke, Panzerung und Reichweite nicht großartig von den bekannten NOD- und GDI-Truppen unterscheiden, stellen die fünf neuen Bootstypen selbst den besten Basis-Manager vor schier unlösbare Probleme: Am empfindlichsten trifft jeden russischen General wohl das gewaltige Schlachtschiff auf Seiten der Alliierten, das mit seiner gewaltigen 8-Zoll-Kanone noch aus kilometerweiter Entfernung jedes sowjetische Gebäude in Schutt und Asche verwandelt. Das rote Gegenstück zu der alliierten Flotte sind torpedoträchtige U-Boote, die nur im Augenblick der Schußabgabe für den Feind sichtbar sind. Doch selbst gegen die ist bereits ein Kraut gewachsen: die Sonar-Anlage der Westmächte sorgt wieder für Ausgewogenheit. Alles in allem haben die Seestreitkräfte eine absolute Schlüsselrolle inne: Einige Aufträge, wie etwa die Eroberung einer benachbarten Halbinsel, lassen sich ohne eine schlagkräftige Flotte mit zahlreichen Transportschiffen erst gar nicht bewältigen. Aus C&C 1 zur Genüge bekannt sind die mit Raketen bewaffneten Helikopter, denen auf Sowjet-Seite zwei weitere Flugzeuge zur Seite gestellt wurden. Während die YAK-Propellerflugzeuge mit ihren schwachen Maschinengewehren wohl eher als Verzierung gedacht sind, stellen sich die mit Maverick-Raketen bewaffneten MiGs als ernsthafte Bedrohung für westliche Gebäude und Fahrzeuge heraus.

Zwei Versionen?



Haben Sie schon von C&C 1 für Windows 95 gehört? Es stimmt tatsächlich, daß Westwood die alte Version noch einmal aufpäppelt und als 32 Bit-Version neu auf den Markt bringt. Bei Alarmstufe Rot wird die 32 Bit-Version des Spiels allerdings gleich mitgeliefert. Die Entscheidung, welche der beiden Versionen installiert wird, hat dabei weitreichendere Konsequenzen, als man anfangs annimmt: Lediglich die Windows-95-Variante unterstützt das wichtigste neue Feature, nämlich SVGA-Gafik mit 640 x 480 oder 640 x 400 Bildpunkten. Wer das Pech hat, sich aus technischen Gründen mit der DOS-Version begnügen zu müssen, hat spürbare Nachteile. Da nämlich viele Missionen auf die neue Kartengröße ausgerichtet sind, steigt der Schwierigkeitsgrad hier noch einmal deutlich an.

Statement

Trotz neuer Einheiten, trotz neuer Story und trotz neuer Missionen: Command & Conquer: Alarmstufe Rot bringt den Spielspaß, den man vom Vorgänger gewohnt ist. Neben den schwierigen neuen Aufträgen, die selbst für C&C-Experten eine echte Herausforderung sind, fällt vor allem das üppige Zusatzangebot auf: der Karten-Editor, der Skirmish-Mode für „Solo-Multiplayer-Spiele" sowie die mitgelieferte Internet-Anbindung sind wichtige Features, die von vielen Spielern gefordert wurden. Raum für echte Innovationen blieb den Designern aufgrund der zahlreichen Detailverbesserungen wohl nicht. Genau das macht die Entscheidung für erklärte C&C-Freaks aber um so leichter. Wer den Tiberium-Konflikt mit Begeisterung gespielt hat, kann auch diesmal quasi blind zugreifen. Ein leistungsfähiger PC mit Windows 95 gehört allerdings zu unserer empfohlenen Grundausstattung. Wer Alarmstufe Rot als DOS-Version in normalem VGA spielt, kann dem Spiel bei weitem nicht so viel Spaß abgewinnen wie der 32 Bit-Version im neuen SVGA-Gewand.

Ein echter Leckerbissen: die Zwischensequenzen

Fast berüchtigt waren die phantastischen, teilweise gerenderten, teilweise gefilmten Zwischensequenzen, die in C&C für den thematischen Zusammenhalt der einzelnen Missionen sorgten. Auch diesmal werden die Mühen des Spielers mit spektakulären Explosions- und Sprengszenen belohnt. Einige der gezeigten Videoclips könnten fast schon den Werbevideos einer deutschen Panzerschmiede entstammen. Zahlreiche Schauspieler vermitteln die Rollen von historischen Persönlichkeiten wie etwa Josef Stalin recht glaubwürdig - wir trauten unseren Augen nicht, als im fünfminütigen Vorspann sogar eine Szene mit dem jungen Adolf Hitler auftauchte. Glücklicherweise hat Westwood dieses heikle Thema aber nicht weiter aufgegriffen und begnügte sich damit, den künftigen Gewaltherrscher in einer Art Dimensionstor für immer verschwinden zu lassen. In puncto Grafik hat Westwood den Wunsch vieler Spieler nach einem SVGA-Modus erhört und präsentiert das Spiel nun in einer Windows 95-Version mit 640 x 480 Bildpunkten (siehe Kasten „Zwei verschiedene Versionen?"). Durch die neue Missionsstruktur mit den deutlich größeren Spielfeldern wurde dies auch dringend nötig. Besondere Beachtung verdient auch diesmal wieder der fetzige CD-Soundtrack, der das Spielgeschehen mit teils rockigen, teils industrial-orientierten Musikstücken begleitet.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 1300 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netz, 2 Spieler via Modem oder Nullmodem, Internet-Funktion

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	92%
Sound	94%
Handling	93%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin/Westw. St.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Privateer 2 - The Darkening

Dunkle Vergan

Vetternwirtschaft ist im Softwarebereich ein eher seltenes Phänomen, schließlich kommt es hier auf Phantasie und Können an. Dennoch haben vermutlich verwandtschaftliche Grade Erin Roberts in die angenehme Lage versetzt, die von seinem Bruder Chris begonnene Weltraumsaga Privateer fortsetzen zu können. Mit Privateer 2 - The Darkening kann er nun zeigen, daß ein frischer Wind für so manche Überraschung gut ist.



Lev Arris ist ein Mann mit einer bewegten Vergangenheit. Als talentierter Raumschiffpilot lernte er bereits in jungen Jahren die gesamte Galaxis kennen und bewährte sich in so manchen Raumkämpfen. Sein einziges Handicap: er weiß von alledem nichts. Bei einem der äußerst selten gewordenen Abstürze eines Raumschiffs wurde Lev Arris als einziger Überlebender aus einer Überlebenskapsel geborgen. Offenbar wurde er vor über zehn Jahren in dieser Kapsel eingefroren, um ihn dann aufzutauen, wenn es für seine Knochenkrankheit eine Heilmethode gibt. Glücklicherweise können ihm die Ärzte helfen und ihn wieder auf eigene Füße stellen. Allerdings kann er sich an nichts erinnern, was vor zehn Jahren passierte, und auch die mysteriösen Umstände des Absturzes sind ihm völlig schleierhaft. Mit an Bord des abgestürzten Raumschiffs befand sich außerdem ein reicher Medienzar, der vor allem mit dem mächtigen Softwareunternehmen Richmond Intergalactic zusammenarbeitete. Um Lev Arris' Unglück zu vervollkommnen, wird er aus dem Krankenhaus entführt und auf dem Planeten Hermes ausgesetzt. Da während dieser Aktion eine Menge Pflegepersonal das Zeitliche segnete, wird Lev bei späteren Besuchen im Hospital nicht gerade warm empfangen.

Leben als Freibeuter

Mit nur wenig Bargeld in der Tasche steht man nun also auf dem kleinen, dreckigen Raumbahnhof auf Hermes und muß

genheit

sich überlegen, was man denn nun mit seinem Leben anfängt. Da ein kleines Raumschiff angeboten wird, das gerade so ins Budget paßt, sollte man sich der Welt der Kampfpiloten anschließen, für die es in einem wenig friedlichen Universum immer etwas zu tun gibt. Wie schon im ersten Teil der Privateer-Saga kann man sich auf eigene Faust aufmachen und durch Handel zu einem gewissen Reichtum zu kommen. Eher kämpferisch veranlagte Spielernaturen können sich auch als Begleitschutz für Transportschiffe, als Attentäter für Militär und Privatpersonen oder als Privatdetektiv engagieren lassen, auch als Freibeuter läßt sich Geld verdienen.

Neid und Mißgunst

Der Handel basiert wie üblich auf den Preisunterschieden zwischen zwei Orten. Das in Privateer zugängliche Universum besteht aus ca. 50 Planeten und Raumstationen, die mit 35 unterschiedlichen Gütern handeln. An all diesen Orten lassen sich Raumfrachter mieten, die sich - ausreichend Kleingeld vorausgesetzt - bis unter das Dach vollstopfen lassen können. Auf dem Weg zu einem Planeten, auf dem man sein Handelsgut verscherbeln möchte, bleibt man allerdings nur in den seltensten Fällen unbehelligt: der Reichtum zieht Piraten an, die feigerweise nur in größeren Verbänden angreifen und daher ein gewisses fliegerisches Können vom Spieler verlangen. Die Schäden, die die Raumkämpfe an dem eigenen Schiff verursachen, werden glücklicherweise zu einem gewissen Teil durch die Abschußprämien wieder wettgemacht, welche die Raumpolizei auf die Piraten ausgesetzt hat. Allerdings verursachen auch befreundete Verbände gehörige Schäden am eigenen Schiff: gnadenlos machen sie Jagd auf Piraten, ohne Rücksicht auf im Weg stehende Freunde. Das wirklich Teure beim Weltraumhandel sind allerdings die Frachter, die man teils für mehrere Flüge buchen muß. Auf seinem Zielplaneten angekommen, muß man des öfteren feststellen, daß gesellschaftliche oder ökologische Ereignisse zu einem rapiden Preisverfall geführt haben und sich die eingekauften Waren nur mit Verlust verkaufen lassen. In einigen Fällen kann man diesen Überraschungen vorbeugen, da auf jedem Raumflughafen eine elektronische Zeitung über aktuelle Ereignisse berichtet und man durch diese Informationen gute Hinweise auf mögliche Geschäfte erhält.



Auch mit komplett aktivierten Cockpit-Instrumenten bleibt die Anzeige übersichtlich und gewährt freie Aussicht auf das Weltall.



Obwohl Raumschiffe manchmal den gesamten Bildschirm beanspruchen, leidet die Framerate kaum unter der detailreichen und bunten Grafik.

In fremdem Namen

Um etwas schneller zu Geld zu kommen, kann man einen der öffentlich bekanntgemachten Aufträge annehmen. Dort wird beispielsweise ein Begleitschutz für wertvolle Frachten gesucht, ein Privatdetektiv, der ein entführtes Mädchen befreit oder ein Attentäter, der in einer Hit-and-Run-Mission eine Flotte von Raumschiffen zerstört. Je gefährlicher der Auftrag ist, desto mehr Geld läßt sich logischerweise damit verdienen. Der weitaus wichtigere Grund, sehr gefährliche Aufträge anzunehmen, liegt jedoch darin, daß man nur durch solche Missionen an vernünftige Waffen gelangt. Zwar lassen sich in allen Raumflughäfen nette Waffensysteme für sein Raumschiff kaufen, die wirklich schlagkräftigen Laser sind jedoch nirgends käuflich zu erwerben. Um sich ein für solche Aufträge ausreichend starkes Schiff zulegen zu können, bedarf es jedoch einiger Geduld. Gut 100 einfache Aufträge oder ertragreiche Handelsflüge sind notwendig, um sich einen ausrei-

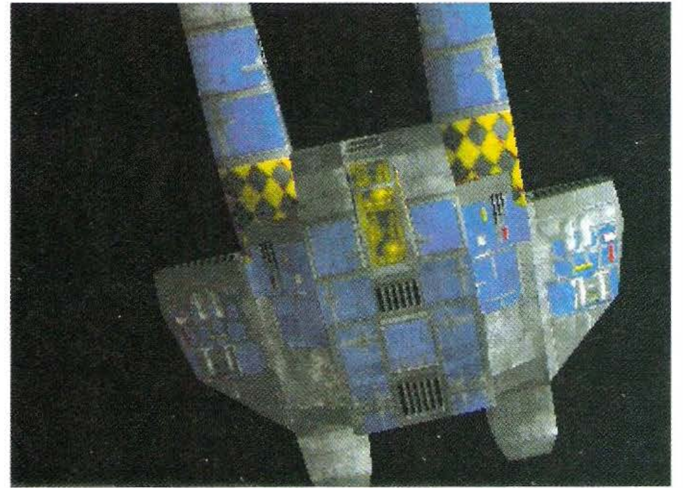

An der Farbe der Schiffe läßt sich die Partei erkennen: Mafiosi der Vendetta präsentieren sich in Rot.


Die feindlichen Raumschiffpiloten kommentieren ihr eigenes Ende mit zum Teil sehr makabren Sprüchen.


Neben der riesigen Raumstation bliebe die feindliche Fähre ohne Cockpit-Instrumente fast unsichtbar.



Im Laserhagel wird man von so manch fehlgeleitetem Strahl böse erwischt. Befreundete Verbände achten nicht auf ihre Verbündeten.



Durch geschickte Bemalung und die Berechnung des Lichteinfalls wirken die Raumschiffe sehr rund und „lebensecht".

chend hohen Kontostand zu erarbeiten - schließlich zehren die unvermeidlichen Reparaturen am Schiff am Geldbeutel.

Aufrüstung

Hat man es endlich zu Wohlstand und Ansehen gebracht, kann man sein Schiff mit allerlei hübschem Zubehör ausrüsten. Neben den üblichen Waffensystemen Laser, Fluxstrahlern und Raketen, von denen jeweils nur eine sehr geringe Anzahl am Schiff angebracht werden können, gibt es auch passive Systeme, die das Leben wesentlich einfacher machen: Laserkühleinheiten, Reparaturroboter und Schildverstärker sind noch die konventionelleren Zubehörteile. Mit einem Virustransmitter kann man beispielsweise über den Funkverkehr die gegnerische Elektronik lahmlegen, das Return-to-Sender-System schickt anfliegende Raketen zurück zum Absender. Ein System, das man bisher hauptsächlich aus 2D-Ballerspielen als Power-Up-Gimmick kennt, ist die Atombombe: diese zerstört alle Schiffe (bis auf das eigene) in Reichweite und ist trotz der hohen Kosten eine gerngesehene Rettung in letzter Not. Auch für das Vernichten der riesigen Zerstörer sind sie die einzige wirkungsvolle Waffe. Da man den aktuellen Raumsektor nur verlassen kann, wenn keine feindlichen Schiffe mehr vorhanden sind (dies gilt für alle Parteien), ist es unumgänglich, sich auch mit den größten Schiffen anzulegen. Eigentliches Ziel von Privateer 2 - The Darkening ist es, das Geheimnis seiner Herkunft zu lüften und den Hergang des Absturzes zu untersuchen. Im Gegensatz zu den artverwandten Rollenspielen muß der Spieler in diesem Spiel jedoch keine Angst haben, den Handlungsstrang nicht zu finden. Auf den Reisen von Planet zu Planet kommt man mit einigen Personen ins Gespräch, und E-Mails erreichen den Spieler auf seinen Raumflügen (meist mitten im wildesten Kampfgeschehen). Auf diese Weise kommt man zwangsläufig in Kontakt mit der Story, ein planloses Umherfliegen ist nicht notwendig - wer möchte, kann das natürlich auch machen. Jede offene Verabredung und jeder zu erledigende Auftrag findet sich im Logbuch wieder, man weiß also jederzeit, was als nächstes zu erledigen ist. So muß man für einen dubiosen Waffenschieber (gespielt von Jürgen Prochnow) eine Ladung illegaler Waffen zu einer Rebellenorganisation transportieren oder eine geheimnisvolle Frau namens Tante Maria von einem Planeten schmuggeln. Die Anzahl der Missionen, die Bestandteil der Storylinie sind, liegt bei über 50 Stück, alleine die Videosequenzen belegen über 1.500 MByte auf den drei CD-ROMs.



Die in alle Richtungen drehbare 3D-Sternenkarte dient der automatischen und bequemen Navigation.



Natürlich wurde auch der Feuerschweif des Nachbrenners nicht vergessen.



In gemütlichen Orten wie dieser Bar kann man mit so mancher zwielichtigen Gestalt Bekanntschaft machen.

Augenschmaus

Die Grafik von Privateer 2 basiert auf völlig neu geschriebenen Routinen, man mußte also von schlecht optimiertem Code und zahlreichen Kinderkrankheiten ausgehen. Überraschenderweise präsentiert sich die 3D-Engine des Flugteils als außerordentlich schnell und fehlerfrei: die SVGA-Grafik ist detailreich und farbenfroh, Clippingfehler und ähnliche Schwachpunkte moderner 3D-Engines sind nicht auszumachen, und auch die Kollisionskontrolle funktioniert einwandfrei. Eine halbwegs flotte Gra-

Statement



Ein Spiel wie Privateer 2 läßt sich nur schwer vergleichen. „Echte" Weltraum-Actionspiele wie Wing Commander 3 haben abwechslungreichere Missionen und Handelssimulationen informieren den Spieler besser über ökonomische Vorgänge. Dennoch erzeugt die Mischung aus beidem einen recht kurzweiligen Zeitvertreib mit einem etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad. Vor allem aber die schnelle Grafik-Engine läßt Privateer 2 aus der Masse ähnlicher Spiele hervorragen, selbst Besitzer älterer Rechner erhalten mit diesem Spiel einen gut spielbaren und technisch brillanten Genremix.



Per Taschencomputer bestimmt man seinen gewünschten Aufenthaltsort auf den Planeten.



Im Kleinanzeigenmarkt finden sich neben Frachtern auch Kampfaufträge und Flügelmänner.



Mit übersichtlichen 35 Warentypen kann man im Privateer-Universum sein Glück als Händler machen.

fikkarte vorausgesetzt, läuft Privateer 2 auch auf einem Pentium 90 absolut flüssig - die bislang von Origin-Produkten vorausgesetzten High-End-Rechner sind also nicht notwendig. Auch akustisch zeigt der Produzent Erin Roberts, daß er nicht im Schatten seines berühmten Bruders stehen muß: spektakuläre Soundeffekte in Stereo geben dem Spiel eine spannende Atmosphäre und dem Spieler gute Orientierungsmöglichkeiten. Nur die Musikuntermalung ist etwas dürftig ausgefallen. Die wenigen sphärischen Klänge, die den Actionteil begleiten, vermitteln nicht einmal eine Melodie. Die Videos, die hauptsächlich dazu dienen, den Verlauf der Story zu dokumentieren, stehen akustisch besser da, ein Spielfilm hätte nicht besser vertont werden können. Für das Auge geben die Videos jedoch nicht ganz soviel her: da nur jede zweite Bildschirmzeile verwendet wird, entsteht ein Flimmereffekt; seltsamerweise stört dieser bei Privateer 2 weitaus mehr als bei anderen Spielen, die eine ähnliche Technik verwenden.

Gelungenes Debüt

Die Bedienung des Schiffes und der Menü-Oberflächen ist erfrischend einfach gelungen. Die Joysticksteuerung ist sehr exakt und dennoch nicht überempfindlich, von den zahlreichen belegten Tasten benötigt man nur wenige im Alltagsgebrauch, und auch das Cockpit ist nicht mit Informationen überfrachtet. Radar, Schildstärke des eigenen und des gegnerischen Schiffes werden standardmäßig dargestellt, andere Fenster werden nur auf Abruf angezeigt und verschwinden nach einiger Zeit wieder, so daß der gesamte Bildschirm der Anzeige des Geschehens dient. Auch die sehr modischen Menüs, durch die man sich für Handel, Aufträge etc. hangeln muß, lassen den Spieler nie darüber im Unklaren, was er gerade macht. Mit Privateer 2 ist Erin Roberts ein mehr als solides Weltraum-Action-Spiel gelungen: die Weltraumsequenzen können sich durchaus mit dem ewigen Vorbild Wing Commander messen, zugunsten der Geschwindigkeit wurde nur auf unwesentliche Gimmicks verzichtet. Darüber hinaus ist die Story packend und umfangreich, knapp 1,5 GigaByte an Videos werden dem Spieler präsentiert. Die schauspielerischen Leistungen von Profis wie Jürgen Prochnow oder Clive Owen geben dem Spiel zusätzliches Flair. Ein wirkliches Manko ist nur der Handel, mit dem man sich zumindest am Anfang beschäftigen muß: da man nur wenig über das interstellare Preisgefüge weiß, fliegt man lange Zeit in der Gegend umher und versucht, einen Abnehmer für seine Waren zu finden. Die Aufträge jedoch, egal ob sie aus der Storyline kommen oder vom Programm generiert wurden, sind meist sehr anspruchsvoll und anfangs äußerst kurzweilig.

Harald Wagner ■



In der kostenlosen Datenbank kann man Forschungen über Firmen, Personen und Raumschiffe betreiben. Die Liste verlängert sich im Laufe der Zeit.



Werden Top-Piloten gesucht, verbirgt sich meist weitaus mehr Gefahr hinter einem Auftrag, als im Text angekündigt wird.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 33 MB	General Midi ●
CD 1711 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 432 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sci-Fi-Action

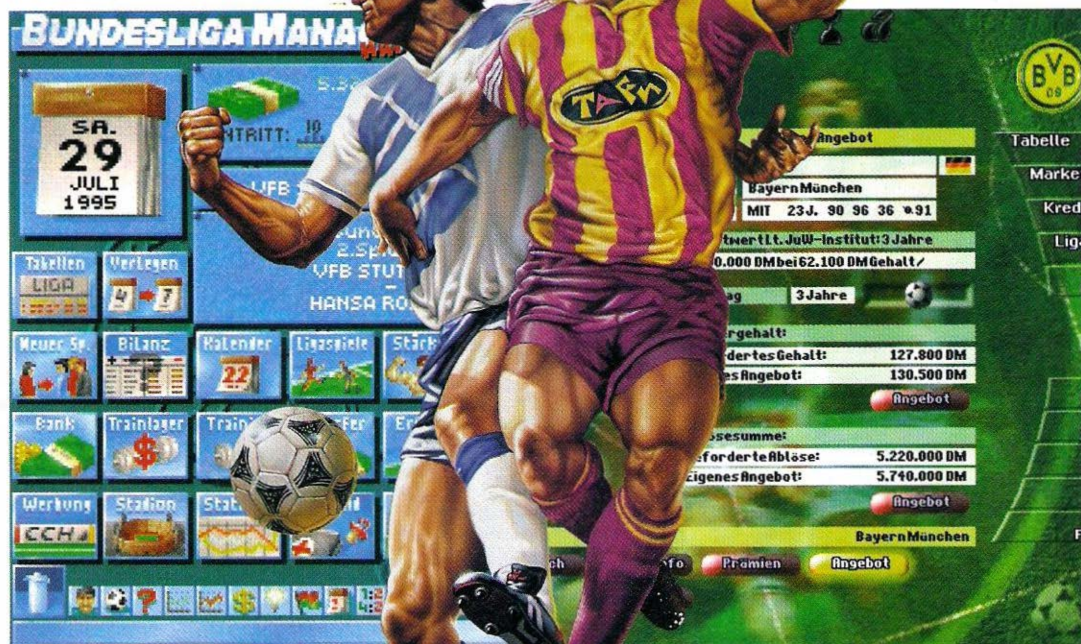
Grafik	85%
Sound	72%
Handling	85%
Spielspaß	84%

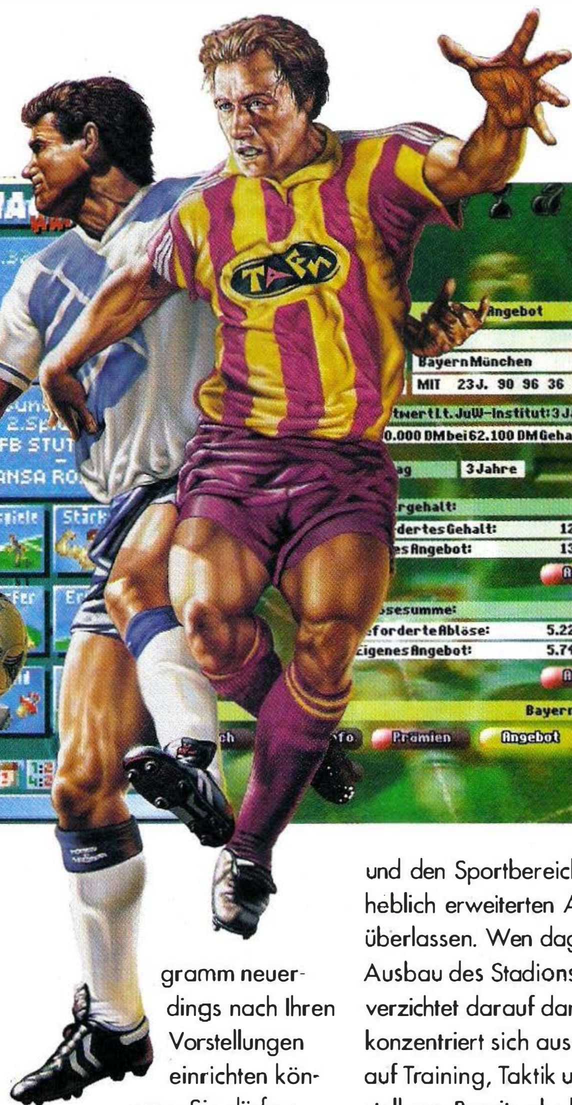
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Bundesliga Manager 97

Oh, wie ist das schön...

Im DFB-Pokal von einem über sich hinauswachsenden Regionalligisten deklassiert, von den eigenen Spielern öffentlich gebrandmarkt, auf den Titelblättern der Sportgazetten regelmäßig verrissen und obendrein entspricht das Stadion nicht den jüngsten UEFA-Bestimmungen: Der Bundesliga Manager 97, Nachfahre des im Herbst 1994 erschienenen Bundesliga Manager Hattrick, beantwortet existenzielle Fragen à la „Wie werde ich Ottmar Hitzfeld?" und „Gibt es ein Leben nach dem Abstieg in die 2. Bundesliga?".

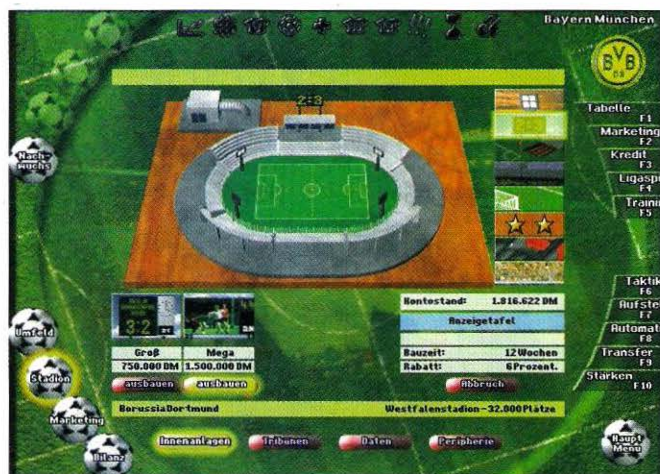




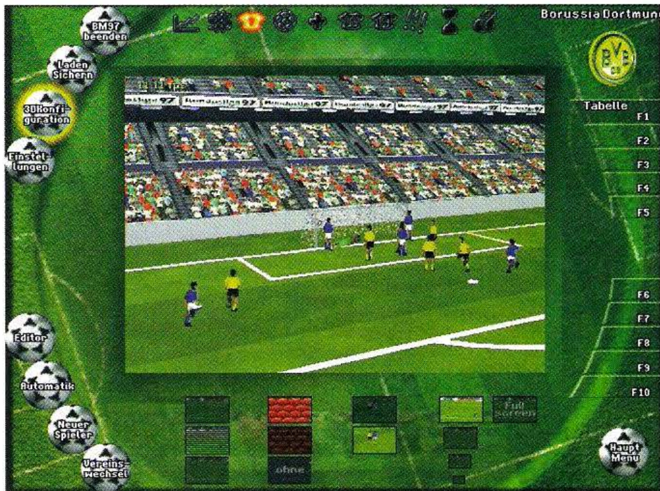
Daran hat sich seit 1989 nichts geändert: Beim Bundesliga Manager sind Sie Hoeneß und Trapattoni, also Manager und Trainer, in einem. Der entscheidende Fortschritt beim BM 97 besteht darin, daß Sie sich das Programm neuerdings nach Ihren Vorstellungen einrichten können. Sie dürfen auch nur als Hoeneß auftreten und den Sportbereich der erheblich erweiterten Automatik überlassen. Wen dagegen der Ausbau des Stadions nervt, verzichtet darauf dankend und konzentriert sich ausschließlich auf Training, Taktik und Aufstellung. Bereits ab der ersten Minute offenbart sich die Flexi-



Das Herzstück des neuen BM 97: Im Options-Menü können Sie Bereiche wie Werbung, Trainingslager oder Taktik vom Computer managen lassen.



Wie sieht mein zukünftiges Stadion aus? Schon während der Bauphase können Sie sich das spätere Erscheinungsbild der Sportarena zeigen lassen.



Die „3D Konfiguration" erlaubt die Anpassung der 3D-Szenen an Ihren PC. Links oben im Fenster wird die zu erwartende Frame-Rate eingeblendet.

bilität des BM 97: Aus 1./2. Bundesliga, Regional- oder Oberliga wählen Sie Ihren Lieblings-Verein und steigen in einer beliebigen Liga ein - nichts spricht dagegen, die Frankfurter Eintracht oder Kaiserslautern in die Erstklassigkeit zu hieven oder sich mit Borussia Dortmund von der Oberliga aus hochzuarbeiten. Zusätzlich werden Schwierigkeitsgrad, Komplexität und Manager-Name festgelegt; optional dürfen Sie Ihr eigenes Paßfoto als Manager-Portrait einbinden. Neben den nationalen Ligen werden auch sämtliche Pokalwettbewerbe durchlaufen: DFB-Pokal, Super-Cup, UEFA-Pokal, Pokal der Pokalsieger, Pokal der Landesmeister, Hallen-Masters und UI-Cup. Eine besondere Herausforderung erwartet all jene, die bei Europa- bzw. Weltmeisterschaften vorübergehend die Pflichten des Nationaltrainers wahrnehmen.

Echtheits-Zertifikat

Wie bei Software 2000 üblich, sind die Daten der deutschen Vereine und Kicker „echt". Das gilt aus rechtlichen Gründen leider nicht für Teams aus Großbritannien, Italien, Holland und Spanien, auf die man beispielsweise im UEFA-Cup trifft. Für den privaten Gebrauch können Sie die Daten aber problemlos via Editor abändern, der erstmals in der Geschichte des Bundesliga Managers von vornherein mitgeliefert wird. Und warum wurden keine originalen Spieler-Porträts eingebaut? Unbefriedigend, aber grausame Realität: mangels einer allgemeingültigen Lizenz hätte theoretisch jeder Bundesliga-Spieler gesondert um Erlaubnis gefragt werden müssen. Vom Funktionsumfang her erwartet Sie eine Fast-1:1-Kopie des BMH, ergänzt um Regeländerungen (3-Punkte-Regel, Auswechslungen), neue Bestimmungen (Bosman-Urteil), zusätzliche Turniere (z. B. der noch weitgehend unbekannte UI-Cup) sowie aktualisierte Vereins-Kader und Spieler-Werte. Die bedeutendsten Änderungen haben wir Punkt für Punkt in einer Tabelle aufgelistet.



Was ist in welcher Minute passiert? Die Sportschau berichtet umfassend über alle Begegnungen.

Das ist neu bei BM 97

Die wichtigsten Unterschiede zum Bundesliga Manger Hattrick im Überblick - plus eine streng subjektive Einschätzung, was sie dem Spieler wirklich bringen.

Neuerung	Nutzen
„Grafisches" Verlegen von Spieltagen	●●
Aufstellung: Stufenlose Plazierung der Spieler möglich	●●●
Warnsymbole statt der bisherigen Warnlampen	●●
Automatik-Funktionen: Aufstellung, Auswechslung, Taktik, Manndeckung, Training wie bisher plus Transfers, Verträge, Stadionausbau, Eintrittspreise, Werbung, Anlagen, Bilanz, Trainingslager	●●●
Benutzerführung: Gestrafftes Menü-/Iconsystem, individuelle Funktionstasten-Belegung	●●●
Berücksichtigung der geänderten UEFA-Transferregelung (Stichwort „Bosman-Urteil")	●●●
Editor: Ändern von Vereinsnamen/-Wappen, Stadionqualität-/Namen, Spielernamen/-Werte/-Nationalität, Trikot-Farben	●●●
Eigenes Spieler-Portrait (PCX-Format) einbindbar	●
Einstellungen: Äußerst detaillierte Konfiguration von Sound, Anzeigen, 3D-Modus uvm. möglich	●●●
Eintrittspreise für Bundesliga-Spiele und Dauerkarten sowie Zuschlag für Topspiele einzeln einstellbar	●●●
Finanzen: Kredite, Immobilien, Aktien und Sparbuch wie beim BMH plus Festgeld-Anlagen und Anleihen	●
Interviews vor/nach einem Spiel mit Auswirkungen auf Ihr Ansehen (u. a. bei Präsident, Mannschaft, Öffentlichkeit und DFB)	●●
Jahres-Hauptversammlung am Saisonende, die über Ihre weitere Karriere entscheidet	●●●
Marketing: Folgeverträge für Banden-/Trikot-Werbung und TV-Rechte	●●
Spieler-Motivation während der Halbzeit-Pause (Prämien, moralische Unterstützung, Androhung von Zusatztraining, Zusage von trainingsfreien Tagen)	●●
Stadion: Grafischer Ausbau mit Vorschau auf die zukünftige Anlage	●●●
Stadion-Peripherie: Parkhaus, Imbißbuden, Verkehrsanbindung, Fan-Shops, Clubhaus und Restaurant wie bisher plus Hotel (z. B. für V.I.P.s) und Park	●
Statistik über die Fortschritte der Jugend-Mannschaften	●●●
SVGA-Auflösung (HiColor-Modus, 16,7 Mio. Farben), gerenderte Trailer (Sportschau, Pokale usw.)	●●
Taktik: Langpaß-/Kurzpaß-Spiel, Torschüsse aus der Distanz/kurz vor dem Strafraum, Spiel durch die Mitte/über die Flügel, Abseitsfalle, Fore-Checking wie beim BMH plus Schwalben, Zeitspiel, Prämien	●●●
Torszenen-Anzeige im FIFA-Soccer-Look (3D-Darstellung mit anpaßbarem Detailgrad, vier Kameraperspektiven, Zeitlupe), Sprachausgabe-Kommentierung	●●●
Toto: System-Tip möglich	●
Training: Kondition, Technik, Eckball, Freistoß, Zweikampf, Paß, Schuß, Schnelligkeit, Spiel wie beim BMH plus individuelles Schwerpunkt-Training für jeden Spieler	●●
Trainingslager: Je acht deutsche und europ. Anlagen	●●
Transfer: Talentsucher einsetzbar, bei ähnlichen Angeboten „Feilschen" um den Spieler mit anderen Vereinen	●●●
Umfeld: Auswahl von Co-Trainern, Mannschaftsarzt und Masseuren mit unterschiedlichen Fachgebieten.	●●●
Vereinswechsel zu interessierten Klubs	●●●
Zeitung mit einer Analyse des Spiels und einer Zusammenfassung (gelbe/rote Karten, Ballkontakte etc.)	●●

● = Niedrig ●● = Mittel ●●● = Hoch

Das Interface

Setup: Aufstellung, Taktik, Training, Toto
Optionen: Vereinswechsel, Neuer Spieler, Automatik, Editor, Einstellungen, 3D-Konfiguration, Spielstand laden/sichern
Termine: Kalender (Spielplan), Spieltag verlegen, Trainingslager
Saison: Tabellen, Stärken, Hallenturniere, Ligaspiele, Freundschaftsspiele, übrige Spiele
Statistik: Rekorde/Serien, Erfolge, Fairplay, Torschützen, Highscore
Spieler: Transfer (Spieler abwerben, kaufen, verkaufen, suchen), Verträge, Prämien, Versicherungen
Finanzen: Finanzübersicht, Sparbuch, Kredit, Immobilien, Aktien
Verein: Bilanz, Marketing, Stadion, Umfeld, Nachwuchs
Anstoß: Start des nächsten Spieltags bzw. Wechsel zum nächsten Spieler (Multiplayer-Modus)



Warnsymbole
Freie Werbeflächen? Weniger als 11 Spieler aufgestellt? Auslaufende Verträge? DFB-Lizenz in Gefahr? Diese Icons signalisieren, daß sich im betreffenden Bereich Probleme abzeichnen.

Funktionstasten
In Kombination mit der Shift-Taste können Sie den Tasten F1 bis F10 beliebige Menüs zuweisen und die Belegung jederzeit ändern.

Menüleiste
Aktueller Kontostand, das Ansehen bei den Fans, Informationen über den nächsten Gegner uvm. lassen sich in Form von Fenstern beliebig plazieren, deren Stand auch abgespeichert wird.

Einstellungssache

Das Menüsystem des BM 97 ist erheblich logischer und übersichtlicher aufgebaut als Sie es bisher vom BMH gewohnt waren. Viele Funktionen wurden zu sinnvollen Rubriken zusammengefaßt: die Fairplay- und Torschützen-Listen findet man nun endlich dort, wo man sie erwartet und wo sie auch hingehören - nämlich in der Statistik-Abteilung. Unsinnige Zuviel-des-Guten-Optionen des Vorgängers haben die Spiel-Designer beseitigt - seit wann braucht ein Stadion ein eigenes Multiplex-Kino oder eine Bowlingbahn-Anlage? Ebenfalls ein Relikt der Vergangenheit: das legendäre BMH-Menü „Einstellungen" mit sage und schreibe 147 mysteriösen Kippschaltern (z. B. Q5 = „Hallenturnier ein/aus") - Scully & Mulder hätte man damit sicher beeindrucken können. Die meisten Spieler fanden diese mißglückten Kopierschutz aber weniger genial, und deshalb gibt es im BM 97 ein tadelloses Optionsmenü mit selbsterklärenden Bezeichnungen. Warum eigentlich nicht gleich so, Software 2000?



Durch einfaches Drag & Drop „ziehen" Sie die Kicker von der Ersatzbank auf eine geeignete Spielfeld-Position. Die Raumdeckung stellen Sie wie bisher mit Schiebe-Balken (unterhalb der Spieler-Daten) ein.



BM 97-Alltag: Von Aktienkäufen...



...über die Medizinische Abteilung...



...bis hin zum Trainings-Programm.





Das Sportmagazin informiert Sie über wichtige Ereignisse. Zusätzlich liefert Ihnen eine weitere Zeitung die Zusammenfassung des letzten Spiels.

Statement

Im Grunde genommen ist der Bundesliga Manager 97 „nur" der bessere Bundesliga Manager Hattrick - und wird damit seiner Favoritenrolle voll gerecht. Durch ordentliche Torszenen und den eingebauten Editor sind die gravierendsten Kritikpunkte des Vorgängers generalstabsmäßig ausgemerzt worden; dafür erstmal ein dickes Kompliment. Meine persönliche Lieblings-Neuheit: die leistungsstarke Automatik-Option. Nie mehr Bilanz-Posten nachrechnen müssen - herrlich! Dank der anpassungsfähigen Benutzeroberfläche ist die irrsinnige Funktionsvielfalt endlich bedienbar geworden. Damit kommt sowohl der Einsteiger als auch ein Routinier klar, der die Bundesliga Manager-Serie von der ersten Version an kennt. Das ist gleichzeitig einer der wenigen Schönheitsfehler: Wer beim BMH mit seinem Verein auch auf Schwierigkeitsstufe 10 noch in der Champions League mitgespielt hat und nach einigen Monaten buchstäblich von jedem Icon mit Handschlag begrüßt wurde, grummelt möglicherweise über die wenigen Innovationen. Eines steht jedoch zweifelsfrei fest: Zum BM 97 gibt es derzeit (und vermutlich auch auf absehbare Zeit) keine Alternative, die sich auch nur annähernd mit den Möglichkeiten und der Atmosphäre dieses Fußball-Managers messen könnte. Das liegt natürlich einerseits an der DFB-Lizenz, aber auch am Fingerspitzengefühl eines fußballvernarrten Programmier-Teams, das selbst kleinste Details mit Herz und (Sach-)Verstand in eine hervorragend spielbare Management-Simulation umgesetzt hat. Wenn Sie auch nur einen Funken Begeisterung für Bundesliga-Fußball aufbringen, wird die regelmäßige BM 97-Session für Sie bald genauso zur lieben Gewohnheit werden wie das „No gut, ..." als unverzichtbarer Bestandteil jedes Spieler-Interviews.

Mittendrin UND live dabei

Entgegen anderslautender Ankündigungen ist der BM 97 KEIN Windows-Programm und schon gar nicht eine explizite Win 95-Entwicklung, wenngleich er natürlich auch mit diesen Betriebssystemen harmoniert. Hinter den SVGA-HiColor-Screens (16,7 Mio. Farben) verbirgt sich eine leistungsfähige DOS-Engine, die Ihnen eine Menge Freiheiten läßt: Von der Lautstärke der Fangesänge über die Anzeige von Ergebnissen bis hin zu den brandneuen 3D-Torszenen dürfen Sie jede Kleinigkeit genauestens einstellen. Die entscheidenden Momente einer Begegnung werden von insgesamt vier Kameras eingefangen und in einer Grafik-Qualität wiedergegeben, die so manche Fußball-Simulation übertrumpft; welche Detailstufe und Fenstergröße für Ihr System optimal ist, können Sie „online" im Optionen-Menü ausprobieren, denn das Programm zeigt Ihnen permanent die zu erwartende Frame-Rate an. Prädikat: Besonders anwenderfreundlich. Wer sich dieses Schauspiel entgehen läßt, bekommt nach dem Spiel eine Zusammenfassung in Form einer TV-Sendung präsentiert oder wirft einen Blick in die tiefschürfendsten Statistiken im WiSim-Bereich. Vorgänge wie die Auslosung der DFB Pokal-Paarungen werden ebenso wie die Spiele und Interviews von Helmut Schulte und Michael Wiese kommentiert - allerdings nicht immer mit dem gebotenen Enthusiasmus und oftmals zu offensichtlich aus Satzmodulen („Andreas Möller-...-paßt auf-...-Karl-Heinz Riedle") zusammengestöpselt.

Wunschliste

Versprochen war's bereits für den BMH, realisiert wird's hoffentlich beim BM 97 - die Rede ist von einer Modem-Option, an der die Programmierer seit Jahren herumbasteln. Die Software ist im Prinzip darauf vorbereitet, konkrete Ergebnisse sollen in Kürze folgen - wir sind gespannt. Fester Bestandteil ist auf jeden Fall ein Multiplayer-Modus; wie bisher können bis zu vier Spieler nacheinander ihre Entscheidungen treffen. Etwas vernachlässigt wird immer noch der Medienbereich. Zwar werden Sie nach manchen Spielen zum Multiple Choice-Interview („Wie erklären Sie sich die schwache Leistung von Mehmet Scholl?" - „Wieso? Der hat doch gut gespielt...") gebeten, doch Sponsoren-Termine (Autogrammstunden etc.), Benefiz-Spiele oder TV-Auftritte bleiben außen vor. Wünschenswert wäre auf jeden Fall eine Online-Hilfe gewesen, die beim Klick auf unbekannte Icons oder Begriffe („UI-Cup? Nie gehört...") zumindest einige erläuternde Worte verliert.

Petra Maueröder ■



Mit dem Editor passen Sie u. a. die Spielernamen eigenen Wünschen an.



Regelmäßig werden Sie mit brisanten Fragen gelöchert.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 170 MB	General Midi
CD 604 MB	Audio ●

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation

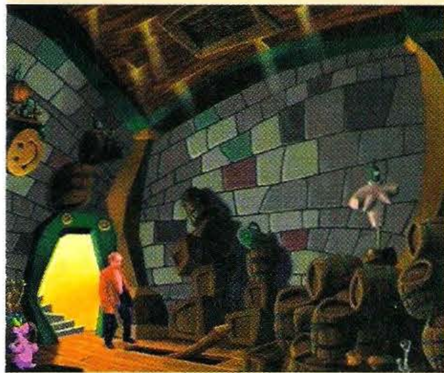
Grafik	85%
Sound	75%
Handling	90%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

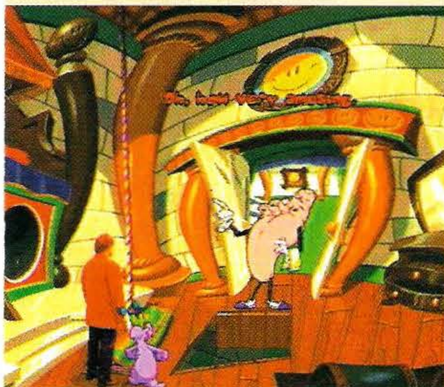
Toonstruck

Niedlichkeit

Sozusagen einen „Roger Rabbit" unter umgekehrtem Vorzeichen präsentiert Virgin mit dem Point & Click-Adventure Toonstruck. Statt eine Zeichentrickfigur in einen Realfilm zu integrieren, verschlägt es hier einen Schauspieler aus Fleisch und Blut in eine phantastische Cartoon-Welt mit den unkonventionellsten Charakteren, die man sich denken kann...



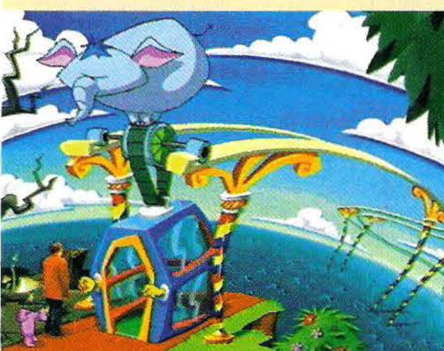
Ein lockeres Brett im Fußboden bildet den Ausgangspunkt für eine Falle, die dem Footman gestellt wird.



Reichlich pompös sind die Auftritte des Footman, der stets um das Wohl von König Hugh besorgt ist.



Mit dem geschmeidigen B. B. Wolf ist nicht zu spaßen: er hat immer Hunger auf frisches Toon-Fleisch.



Nur mit einer Erdnuß läßt sich der Elefant dazu bewegen, die Helden nach Zanydu zu befördern.

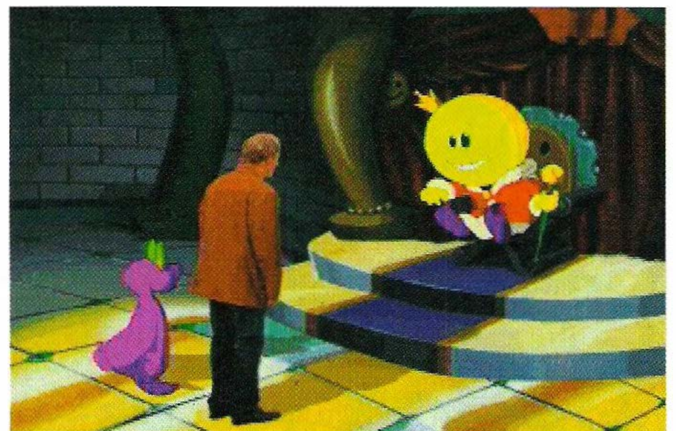
Der Cartoon-Zeichner Drew Blanc (dargestellt von Christopher Lloyd) ist verzweifelt: die ultra-süüüüüßen Szenen mit den kleinen rosa Häschen der Fluffy Fluffy Bun Bun Show, die er jede Woche aufs neue bei seinem Chef Schultz abliefern muß, hängen ihm gründlich zum Hals heraus. Er kann sie nicht mehr ertragen, diese ewige penetrante Niedlichkeit! Da sitzt Blanc nun vor seinem leeren Zeichenblock und sinniert über die Serie, die er so gerne mit dem frechen Flux Wildly realisieren würde, einer anarchistischen Comic-Figur, die er vorerst „für die Schublade" entworfen hat. Doch da sind sie schon wieder auf dem TV-Monitor, diese verdammten rosa Hasen, und in einem Moment übermäßiger Verzweiflung wird Blanc plötzlich samt Flux in die Cartoon-Welt von Cutopia gesogen und kann nun schauen, wie er wieder in die reale Welt zurückfindet.

Alice und das Biest

Ganz Cutopia wird bevölkert von den skurrilsten Gestalten, die Blanc jemals unter die Augen gekommen sind. Sie erinnern zuweilen an Kinderbuch-Klassiker wie Alice im Wunderland oder Disney-Produktionen wie Die Schöne und das Biest: Der gutmütige König des niedlichen Bunny-Reichs heißt Hugh (Hefner?) und ist ein riesiges, rundes Mondgesicht. Bedient wird er von seinem getreuen Footman, der wirklich in Form eines Fußes daherkommt und sich rührend um das Wohlergehen seiner Majestät kümmert. Die örtliche Kneipe betreibt ein „Kleeblatt", das abwechselnd mit schottischem und irischem Akzent spricht, und in der Bäckerei trauern die beiden Frösche Dough und Mee um ihren entführten „mittleren" Bruder Ray, seit dessen Verschwinden die Arbeit und die gemeinsam gepflegte Sangeskunst zum Erliegen gekommen ist. Selbst eine Spielhalle findet sich in Cutopia, die allerdings von einem „Zugereisten" betrieben wird, einer Krake aus dem Land Zanydu, aus dem auch Blancs Begleiter Flux stammt. Frustriert stellt die Krake fest, daß die Cutopianer am liebsten Games wie Sweet Fighter zocken...

Jeder will was

Doch nicht alles ist eitel Sonnenschein in Cutopia: das Land wird permanent bedroht durch den bösen Count Nefarious (gesprochen von Tim Curry), und so schließt Blanc einen Pakt mit König Hugh: wenn er Cutopia vor Nefarious rettet, hilft ihm der König bei seiner Rückkehr in die reale Welt.



Bei einer Audienz vereinbaren Blanc und Flux mit König Hugh den entscheidenden Deal: Hugh will den beiden helfen, in die reale Welt zurückzukehren.



Butter ist Mangelware, weil die Melkmaschine kaputt ist - und die Kuh jammert über Schmerzen.



Nach einem Verzweiflungsausbruch landen Blanc und Flux in der hyperniedlichen Welt von Cutopia.

sschock

Blancs Weg zur Rettung Cutopias erweist sich bald als recht steinig. Beinahe jede Person, mit der er zusammentrifft, richtet einen Wunsch an ihn: das Häschen will Popcorn, dem unheimlichen B. B. Wolf gelüstet nach einer guten Flasche Wein, die tuntige Vogelscheuche möchte ein schickes Outfit...Um die Wünsche zu erfüllen, gilt es, ganz Cutopia, Zanydu und Nefarious´ Malevoland zu erforschen, irrwitzige Rätsel zu knacken und dem einen oder anderen auch mal eine listige Falle zu stellen.

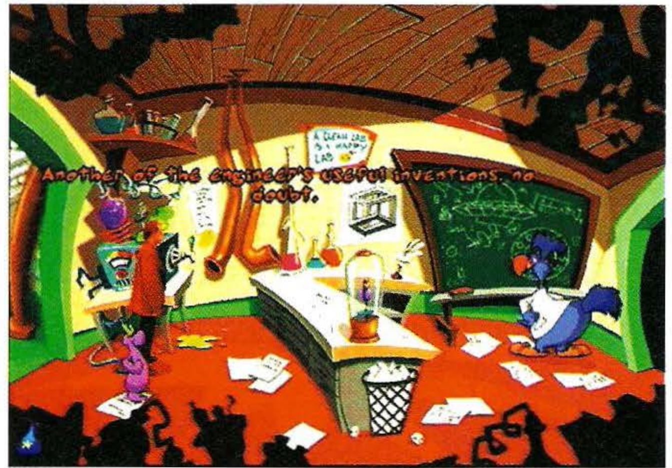
Zeichentrick-Spaß

Technisch ist die Einbettung des gefilmten Herrn Lloyd in die Cartoon-Welt sehr überzeugend gelungen, und die Spielfigur macht an keiner Stelle den Eindruck, halbherzig auf die Cartoon-Hintergründe „aufgeklebt" worden zu sein. Cartoon-Welt und reale Umgebung bilden eine Einheit und können dank raffinierter Tricks wie Motion-Tracking und Morphing sogar komplex miteinander interagieren. So ist es ohne weiteres möglich, daß Blanc einen gezeichneten Gummi-Hammer schwingt oder durch einen Tritt auf ein loses Brett im Fußboden Flux an die Zimmerdecke schleudert.
Auch die Zeichentrick-Animationen wurden derart perfekt umgesetzt, daß man häufig wirklich meinen könnte, einen Comic-Film im Fernsehen zu verfolgen. Zu diesem Eindruck trägt auch der Soundtrack bei, der aus den unterschiedlichsten musikalischen Stilrichtungen gespeist wird: im Pub erklingen fetzige irische Jigs mit Geigengefiedel, bei den Fröschen geht es mehr dixielandmäßig zu, und in Hughs Schloß herrschen festliche klassische Orchesterklänge vor.

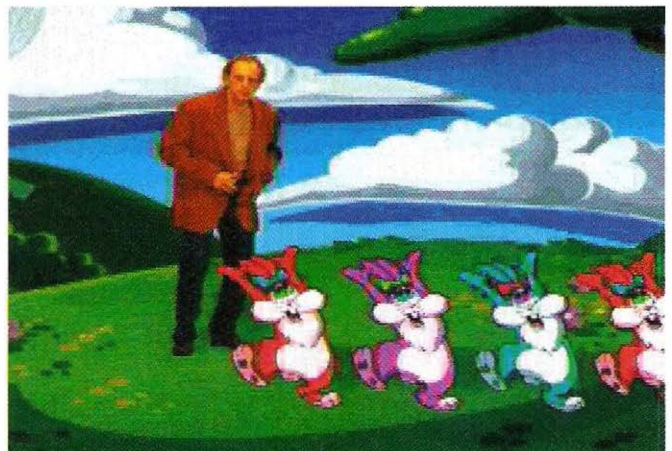
Quasselstrippe

Den Clue des ganzen Spiels stellt allerdings die Sprachausgabe der hier getesteten englischen Version dar. Nicht nur, daß die zahlreichen prominenten Schauspieler (neben Lloyd und Curry wirkten u. a. auch David Ogden Stiers und „Homer Simpson" Dan Castallaneta mit) die Trick-Figuren äußerst differenziert charakterisieren. Nein, auch das dem Spiel zugrundeliegende Skript ist von einer Qualität, wie man es bei Computerspielen äußerst selten findet. Vom feinsten „Insider"-Witz über raffinierte Parodien bis hin zum übelsten Wortspiel-Kalauer werden sämtliche Register gezogen. Und alle bekommen dabei ihr Fett weg: der pompöse Footman, der seine Einbildung mit affektiertem Oxford-Englisch untermauert, die dümmlichen (Playboy-)Bunnies, deren blödes Lachen einem durch Mark und Bein geht, und das amerikanische Blondchen im Klamottenshop, das Erinnerungen an Evelyn Waughs Amerika-Satire The Loved One weckt. Die fertige deutsche Version von Toonstruck lag uns leider noch nicht vor, die bereits verfügbaren WAV-Files machen jedoch schon deutlich, daß diese Fassung zwar „anders", aber ebenfalls von herausragender Qualität sein wird.

Herbert Aichinger ■



Die Verhandlungen mit verwirrten Bricabrac sind mehr als schwierig, denn er hat nur die Konstruktion seines „Cutifiers" im Kopf.



Blanc haßt die elend süßen Häschen und würde viel lieber mal einen richtig hinterfotzigen Toon-Charakter designen - aber sein Chef macht nicht mit.

Statement



Wer sich in einem Adventure möglichst schnell der Endsequenz näherklicken will, der ist bei Toonstruck an der falschen Adresse. Hier sollte man sich jeden Satz und jede Animation genüßlich „auf der Zunge zergehen lassen", denn die eher konventionellen Puzzles spielen in diesem Adventure eigentlich nicht die Hauptrolle. Spieler, die des Englischen mächtig sind, sollten ruhig einmal beide Versionen miteinander vergleichen, um einen Eindruck davon zu bekommen, welch großen Aufwand Virgin bei der Lokalisierung betrieben hat!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 33 MB	General Midi
CD 1.100 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	87%
Sound	89%
Handling	85%
Spielspaß	85%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Ravage D.C.X.

Action-Nachzügler

Wer hätte es für möglich gehalten, daß auch 1996 noch ein waschechter Rebel Assault 1-Verschnitt seinen Weg in den Handel findet! Vorberechnete Grafik, ein bombastischer Soundtrack und leicht verdauliche Ballerkost kennzeichnen den neuen Action-Titel aus dem Hause Warner.



Der Kampf gegen feindliche Necron-Jets wurde mit abenteuerlichen Kameraperspektiven und eindrucksvollen Explosionen rasant in Szene gesetzt.

Irgendwann in ferner Zukunft gelingt es den Menschen, die Barriere der Dimensionen zu durchbrechen und Zugang zu bisher unerforschten Gefilden des Universums zu erlangen. Leider bedeutet dies auch, daß sich feindliches Gesocks aus dem Weltenraum auf der Erde breit machen und dort ein zerstörerisches Werk beginnen kann. Bei den Necron handelt es sich um derart mißliebige Geschöpfe: sie errichten skrupellos überall ihre Dimensionskonverter, und es gibt nichts, was sie nicht gierig ihrem Machtbereich einverleiben würden. Als Mitglied einer Rebellentruppe ist es nun Ihre Aufgabe, die besetzten Dimensionen aufzusuchen, in denen die Necron bereits ihre teuflischen Spuren hinterlassen haben, und die unerwünschten Konverter zu zerstören.

Statement

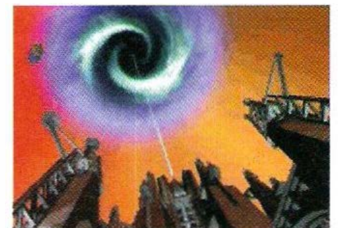


Ravage D.C.X. bietet in spielerischer Hinsicht nichts Neues und wirkt technisch schon beim Erscheinen ein wenig veraltet. Dennoch ist es das ideale Programm für all diejenigen, die am Feierabend mal bei einer simplen Ballerei Dampf ablassen wollen. Strategie und Nachdenken werden hier nicht gefordert, allenfalls Reaktionsschnelligkeit ist vonnöten.

Luke läßt grüßen

Man stattet sich also in einem Kontrollraum mit durchschlagenden Argumenten aus und tritt mit einem kleinen Raumgleiter seine Mission in den Darklands an, der irdischen Kommandozentrale der Necron. Am Einsatzort angekommen, machen einem am Himmel schon die ersten feindlichen Jäger zu schaffen, und auf dem Boden feuern Necron-Heckenschützen gnadenlos eine Salve nach der anderen auf einen ab. In den vorberechneten Grafiken muß sich der Spieler nun wie vor drei Jahren in Rebel Assault 1 per Joystick-Feuerknopf gegen die Bösewichte zur Wehr setzen und eigentlich nur alles abknallen, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Das Zielen wird einem dabei allerdings zuweilen von den doch recht abenteuerlich meandernden Kamerafahrten erschwert. Untermalt wird das optisch recht ansprechende Spektakel durch einen monumentalen Midi-Orchester-Soundtrack, der beim Ballern so richtig das Blut in Wallung bringt.

Herbert Aichinger ■



Nach getaner Arbeit macht sich unser Held durch ein psychedelisches „Wurmloch" auf den Rückweg zu seiner Basis.



Die Gestalten in den Necron-Gewölben könnten sich auch in den Dungeons von Stonekeep herumtreiben.



Erstaunlich, wie agil sich der Held mit seiner schweren Waffe noch über das Terrain bewegt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,4 MB	General Midi
CD 295 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

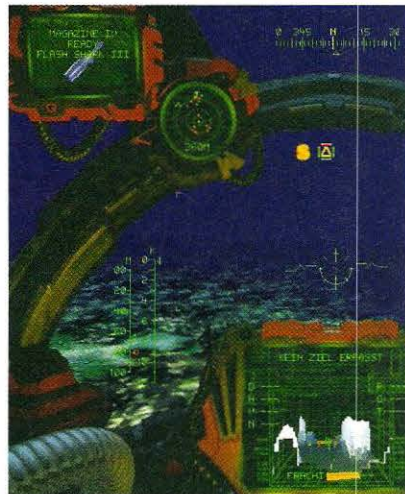
Grafik	73%
Sound	79%
Handling	75%
Spielspaß	63%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interact.
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Schleichfahrt

Die Tiefe

Als Söldner durch das Universum zu streifen, neue Galaxien zu erkunden und nebenbei einen Batzen Geld zu machen - dieser Gedanke fasziniert Programmierer schon seit dem C64-Klassiker Elite. Im Jahre 1993 fand auch das deutsche Entwicklerteam Massive Gefallen an dieser Idee und kreierte einen ersten Entwurf, der beim Publisher Blue Byte sofort auf Sympathie stieß. Allerdings wählte man nicht die unendlichen Weiten des Weltraums als Schauplatz, sondern das Element, das unseren Planeten zu mehr als 80% bedeckt: Schleichfahrt spielt unter Wasser, hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf.



Es hätte ja gar nicht anders kommen können: Als zu Anfang des 21. Jahrhunderts die Ressourcen der Erde immer knapper wurden, die Regenwälder endgültig der Wüste gewichen waren und selbst der kleinste Zwergenstaat den nuklearen Overkill in den Händen hielt, kam es zum Big Bang. Der atomare Angriff eines Entwicklungslandes gegen ein anderes genügte, um das Pulverfaß Erde zu zünden. Nachdem die weltweiten Kriege um die letzten Bodenschätze gefochten waren, blieb den wenigen Menschen nur noch ein verseuchter Planet. Da sich die Idee der Besiedelung fremder Planeten leider als undurchführbar entpuppte, flüchteten sich einige zehntausend Pioniere in die Ozeane: riesige Förderplattformen auf dem Meeresgrund boten einem kleinen Bruchteil der Menschheit Unterschlupf, Nahrung und Sauerstoff. Knapp sechshundert Jahre später hatten die Aquanauten aus ihren Refugien eine zweite, künstliche Welt geschaffen. In den ausgedehnten Kuppelbauten nahm das Leben allmählich wieder seinen „normalen" Verlauf. Zwischen den einzelnen unterseeischen Staatenbünden, die denen des 20. Jahrhunderts nicht unähnlich waren (amerikanisch-europäisch, russisch-asiatisch und arabisch), entwickelte sich wieder ein reger Warenaustausch - und sogar den wirtschaftlichen Aspekt des Krieges hatte man wiederentdeckt. Alles in allem der beste Boden für draufgängerische Söldner, die unter wechselnder Flagge mal für diesen und mal für jenen Herren Dienst tun.

Wichtig für den Einstieg ohne Ausstieg: Das Handbuch

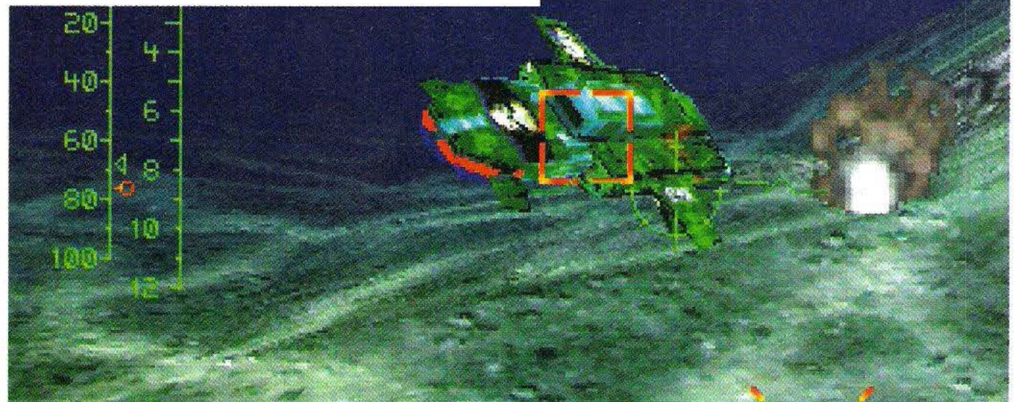
Die Rolle eines dieser Haudegen übernehmen Sie. Ihr Alter Ego, Emerald „Dead Eye" Flint, ist dabei keineswegs ein unbeschriebenes Blatt. Durch seine jahrelange Arbeit als Söldner ist er mit den verwirrenden politischen Verhältnissen unter Wasser bestens vertraut - was man vom Spieler sicherlich nicht erwarten





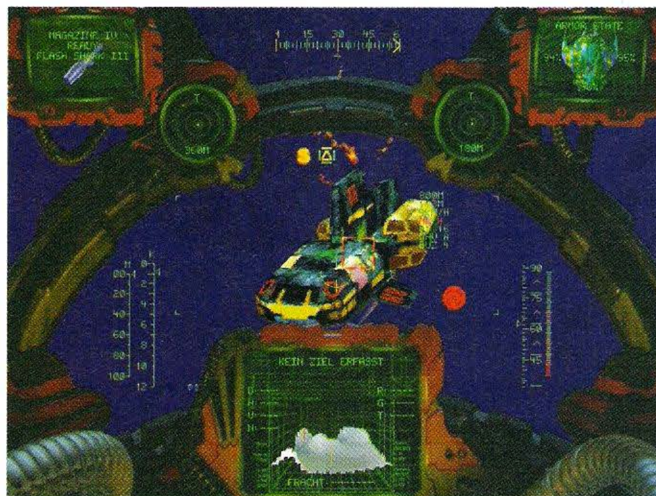
Der Meeresboden leuchtet feinpixelig in tausend Schattierungen, die Schiffe wirken aus der Nähe betrachtet hingegen etwas grob. Auf den Screenshots deutlich erkennbar: das Wasser verschluckt bei weit entfernten Objekten das rote Licht vollständig.

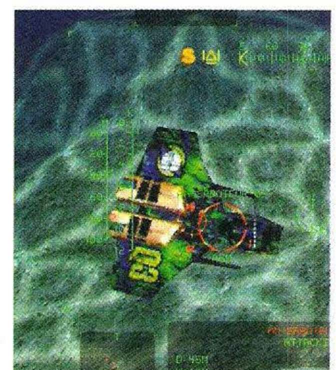




Tolles SVGA in 16 Bit-Farben: Schleichfahrt bietet eine Grafik-Engine, die fast jedem internationalen Vergleich standhält. Mit aktiviertem Cockpit genügt ein Pentium 90.

kann. Die über hundert Seiten umfassende Dokumentation sollte deshalb auf alle Fälle studiert werden, bevor man sich ins kühle Naß wagt. Ausgerüstet mit dem entsprechenden Hintergrundwissen sowie zahlreichen Fachbegriffen steigt man in Flints Unterseeboot - eine abgetakelte Fregatte, die ihre besten Jahre schon lange hinter sich hat. In den 60 Tiefsee-Stationen warten unzählige Kaufmänner, Militärs und Politiker, die Flint mit Aufträgen eindecken möchten. Anders als in Privateer oder Elite handelt der Spieler dabei allerdings nicht ganz eigenverantwortlich: Die (versteckte) Storyline aus aufeinander aufbauenden Missionen setzt sich vom ersten bis zum letzten Auftrag nahezu lückenlos fort. Da Sie als Söldner in erster Linie ums eigene Überleben kämpfen, arbeiten Sie im Verlauf der ca. 70 Missionen für unterschiedliche Auftraggeber und verschiedene politische Systeme. Wie sich schon bald herausstellt, steht bei dem Abenteuer aber mehr auf dem Spiel als Ihr finanzielles Wohlergehen: Eine unheimliche Macht, die





Bomber (links) sind ernstzunehmende Gegner. Nur wer die richtige Torpedo-Bewaffnung dabei hat, sollte diese Festungen attackieren.

Realismus ganz groß geschrieben

Während in Spielen aus amerikanischer Produktion einfach alles möglich ist - man denke da an Schußgeräusche im Vakuum des Weltraums bzw. völlig unrealistische Flugmodelle -, versuchte Massive, sich möglichst eng an die physikalischen Gegebenheiten unter Wasser zu halten. Die wichtigsten Aspekte der Schleichfahrt-Engine haben wir für Sie in einer kleinen Tabelle von sinnvollen Nebensächlichkeiten zusammengefaßt:

- Strömungen unter Wasser beeinflussen die Fahrt des U-Bootes merklich.
- Wie in der Realität absorbiert Salzwasser die Farbe Rot am stärksten. D.h.: Alle Objekte wirken aus der Entfernung blaugrün, während sie aus der Nähe in ihren tatsächlichen Farben erstrahlen.
- Je nach Oberflächenform bewegen sich die Schiffe im Wasser unterschiedlich schnell und wendig.
- Motorengeräusche und Explosionen sind nur stark gedämpft hörbar.
- Die Seekarten wurden nicht erfunden, sondern entstammen echten Satellitendaten.
- Die meisten Zukunftstechnologien, die in der Storyline vorgestellt werden, sind sorgfältig recherchiert und technisch durchaus vorstellbar (Atmung in Flüssigkeiten, U-Boote ohne Ballasttanks usw.).

Specs & Tecs

GESCHWINDIGKEIT

Trotz SuperVGA-Grafik und Hi-Color-Modus (16 Bit-Farben) läuft Schleichfahrt auf den meisten Rechnern der Pentium-Klasse annehmbar flüssig und ruckfrei. Die folgende Tabelle zeigt die Bildraten der 3D-Engine auf drei verschiedenen Rechnerkonfigurationen. Die Meßwerte können von den Ergebnissen auf Ihrem System abweichen. **Zur Erklärung:** in den beiden Halbzeilenmodi 1 und 2 überspringt das Programm beim Bildaufbau jede zweite Bildschirmzeile (Interlacing). Die Abkürzung fps (frames per second) steht für die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde. Alle Messungen erfolgten im langsameren Vollbild-Modus. Schaltet man das gesamte Cockpit hinzu - was die Spielfläche erheblich verkleinert - so liegen die Meßwerte unter allen Konfigurationen zirka um 40% höher.

Konfiguration	Halbzeilenmodus 1 (3D-Engine interlaced, Cockpit interlaced)	Halbzeilenmodus 2 (3D-Engine interlaced, Cockpit normales SVGA)	Normales SVGA (640 x 480 x 65.563)
486DX2/66, 8 MByte RAM	5 fps	3 fps	2fps
Pentium 100, 16 MByte RAM	13 fps	10 fps	8 fps
Pentium 166, 32 MByte RAM	20 fps	15 fps	12 fps

HARDWAREANFORDERUNGEN

Ab einem Pentium 90 aufwärts liegen Sie bei Schleichfahrt auf der Gewinnerseite. Das Spiel läßt sich zwar auch auf einem 486DX2/66 mit 8 MByte RAM starten, macht darauf aber sogar noch weniger Spaß als eine Urlaubsdia-Show bei den Nachbarn. Wer zwar einen Pentium, aber nur 8 MByte RAM hat, kann eine abgespeckte Version mit gröberen Texturen und weniger Soundeffekten starten. Unsere empfohlene Optimalkonfiguration ist ein Pentium 120 mit 16 MByte RAM, einem QuadSpeed-CD-Laufwerk, einer Soundblaster 16-Karte und einem beliebigen 4-Tasten-Joystick.

DOKUMENTATION	SCHWIERIGKEIT	SPIELSTEUERUNG	INSTALLATION
Weniger als ein „sehr gut" hat Blue Byte für die hundert unterhaltsamen Seiten nicht verdient. Während die Spielanleitung die Hintergrundstory und die Bedienung erklärt, findet man die Beschreibungen aller Schiffe und Waffen im Waffen-Handbuch.	Selbst im Anfänger-Modus ist Schleichfahrt ein harter Brocken. Das Programm regelt die Spielschwierigkeit unter anderem durch die Anzahl der Treffer, die das Spielerschiff verkraftet. Hier hätte man auch den Anfängern mehr entgegenkommen müssen.	Die Steuerung des U-Boats ähnelt der Joysticksteuerung von Wing Commander 4. Zu bemängeln gibt es hier, daß die Geschwindigkeit nicht mittels einiger Hotkeys eingestellt werden kann (z. B. Tasten 1 - 9), sondern nur mit zwei Tasten (schneller, langsamer) reguliert wird.	Weder unter Windows 95 noch unter DOS hatten wir Probleme mit der Installation. Die Nutzung der Autorun-Funktion von Windows bietet sich schon allein wegen der Deinstallationsroutine an. Schleichfahrt lief unter beiden Betriebssystemen sehr stabil.
SEHR GUT	**AUSREICHEND**	**GUT**	**GUT**

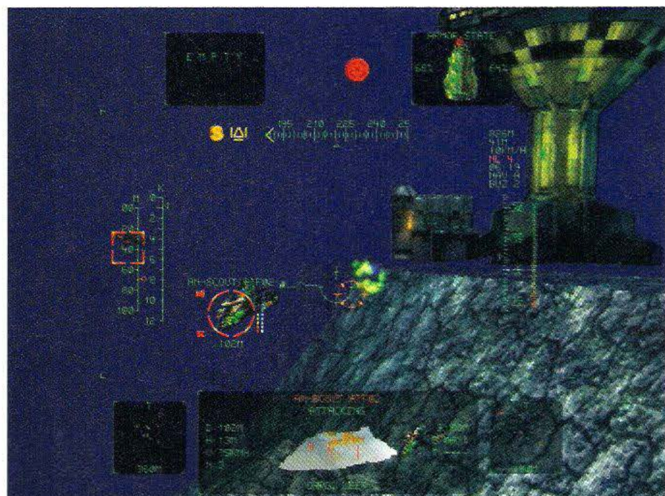


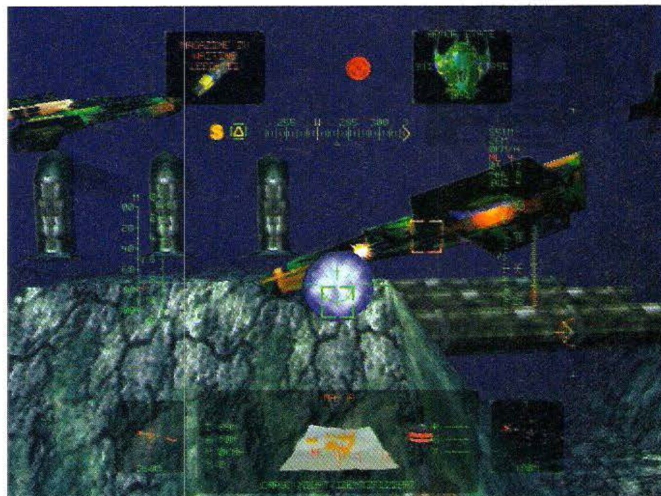
Realismus ohne Ende: wenn ein U-Boot zerstört wird, verschwindet es nach der Explosion nicht spurlos. Die Trümmer, die Ladung und sogar die tote Besatzung (!) treiben noch längere Zeit ziellos im Meer herum.

ihren Ursprung nicht in Aqua hat, droht alles Leben unterhalb des Meeresspiegels zu zerstören. Anscheinend kommt eben doch nicht alles Gute von oben...

HiColor-Aquarium am Bildschirm

Während sich die Aufenthalte innerhalb der gasgefüllten Aquatorien ziemlich schlicht präsentieren und ausschließlich über Textmenüs abgewickelt werden (ca. 60.000 geschriebene Wörter in rund 260 Dialogen), bieten die actiongeladenen U-Boot-Missionen 3D-Kost vom Feinsten. In der bläulich-schimmernden Unterwasserwelt in 65.000 Farben gleitet man langsam über den zerklüfteten Meeresboden, durchschwimmt gigantische unterseeische Gebäudekomplexe und trifft auf volltexturierte Schiffe, die sich - wenn auch etwas pixeliger - hinter denen von Wing Commander 4 nicht verstecken müssen. Wenn es zum Kampf mit gegnerischen U-Booten kommt, erhellen Explosionen und Torpedoeinschläge die düstere Spielumgebung. Im







Bombardierungsmissionen (oben) gehören ebenso dazu wie Patroullenfahrten. Die 3D-Gebäude und Verteidigungsanlagen sind ein Augenschmaus. Weniger schön ist die Präsentation der Storyline. Die ganze Handlung spielt sich in langweiligen Textfenstern ab (links).

Überlebensfall sollten Sie Ihren Sold für die Erfüllung möglichst vollständig in die Verbesserung Ihres Schiffes stecken. Insgesamt stehen für diesen Zweck fast siebzig verschiedenen Systemkomponenten (Schilde, Bordgeschütze, Torpedo und Zubehör) zur Auswahl. Während gute Schilde und durchschlagskräftige Geschütze zur empfehlenswerten Grundausstattung eines Söldnerschiffes gehören, muß die Torpedo-Zuladung vom Aufbau der nächsten Mission abhängig gemacht werden. Will man beispielsweise ein gegnerisches Boot lediglich kampfunfähig machen, so empfiehlt sich ein „Betäubungs-Torpedo" namens Flash Shark - einem großen Unterwasserbomber sollte man sich hingegen nur mit einem Arsenal von Sprengköpfen der Marke „Big Bang" in den Weg stellen. Apropos Missionsaufbau: Simple „Fliege-zu-Punkt-1,-zerstöre-alle-Feinde-und-komm-zurück"-Aufträge, wie man sie aus Origins älteren Weltraum-Spielen zu Genüge kennt, sind bei Schleichfahrt eine Seltenheit. Viele Missionen kann man ohne Nachdenken und eine Portion Spürsinn nicht auf Anhieb bewältigen.

Schillernde, aber sprachlose Präsentation

Alle vier Schiffe, die Sie im Verlauf der Spielzeit von schätzungsweise 50 Stunden steuern dürfen, werden über ein unkompliziertes System aus Joystickbewegungen und Hotkeys gelenkt. Begleitet wird das Kampfgeschehen leider nicht von einem dynamisch gesteuerten General-Midi-Soundtrack, sondern von mehreren kurzen Techno-Stücken in einer Gesamtlänge von ca. 10 Minuten. Auch die Sprachuntermalung kann mit der Qualität der Grafik-Engine nicht mithalten: Nur die 26 Videofilme, die an entscheidenden Eckpunkten der Story eingeblendet werden, wurden mit Sprachausgabe unterlegt. Alle anderen Funksprüche und Dialoge erscheinen lediglich als Texteinblendung am Bildschirm.

Thomas Borovskis ■

Statement



Das Wörtchen „Eintauchen" hat sich Massive während der dreijährigen Entwicklungszeit wirklich zu Herzen genommen. Mit Schleichfahrt tauchen Sie in eine fesselnde Science-Fiction-Story ein, die genausogut als Grundlage einer Romanreihe dienen könnte. Hier prallen Hauptkritikpunkt und Lob aneinander: Wer leichtverdauliche Actionspiele mag, wird sich von den unzähligen Charakteren, Randgeschichten und den Textwüsten bei den Dialogen und Missionsbeschreibungen möglicherweise erschlagen fühlen. Eine mit Filmclips untermalte Storyline à la Privateer 2 kann eben doch deutlich mehr fesseln als zierlose Texteinblendungen - seien diese auch noch so witzig. Andererseits bietet das Unterwasser-Epos buchstäblich V-I-E-L (und gut durchdachte) Unterhaltung fürs Geld. Der Grundsatz „Des einen Freud' ist des anderen Leid" trifft auch auf den Missionsaufbau zu: Die Aufgabenstellung in manchen Aufträgen ist dermaßen pfiffig, daß man an der einen oder anderen Stelle fast verzweifeln könnte. Für den eigentlichen Actionteil verdient Blue Byte allerdings nur Beifall. Eine SVGA-Engine, die (meiner Meinung nach) bedeutend schöner ist als die von Wing Commander 4 und die selbst auf einem Pentium 90 in HiColor noch flüssig läuft, wurde bisher von keinem anderen Hersteller präsentiert. Rechnet man kleine Minuspunkte, wie die unpassende Techno-Musik und die nur als Text eingeblendeten Funksprüche mit ein und berücksichtigt außerdem Pluspunkte wie den hohen Realitätsgrad, den Detailreichtum, die ausführliche Dokumentation und die einfache Steuerung, so kann man Schleichfahrt alles in allem guten Gewissens empfehlen. Ein glänzender Wing-Commander-Ersatz aus deutscher Produktion!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA ●	● Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 44 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	92%
Sound	55%
Handling	88%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 99,95
CD-Advantage	gut

Holiday Island

Eitel Sonne

Rechtzeitig zur bevorstehenden Weihnachts-Massenflucht in südliche Gefilde erteilt Ihnen Sunflowers eine sim-pathische Lektion in Sachen „Wir basteln uns eine Putzfrauen-Insel": Aus Hotels, Tennisplätzen, Swimming-Pools, Eisbuden, Cocktailbars, Supermärkten, Flughäfen und Erlebnisbädern entstehen gigantische Erholungsfabriken, die aus einer einstmals unberührten Idylle ein Eldorado für Beachboys und Bikini-Schönheiten werden lassen.

Die schönsten Wochen des Jahres sollen dank Ihrer Unterstützung für Tausende von Pixel-Urlaubern noch schöner werden. Gespielt wird auf einer isometrischen Insel-Karte, die hauptsächlich aus Grasflächen und Sandstränden besteht; hügeliges Terrain muß bei Bedarf kostspielig eingeebnet werden. Ein Klick auf die Iconleiste am oberen Bildschirmrand läßt eine Dialogbox aufklappen, aus der Sie erschwingliche Gebäude auswählen und an geeigneter Stelle plazieren. Zu den über 70 verschiedenen Bauwerken gehören Zeltplätze und Villen ebenso wie Bettenburgen und Gaststätten (jeweils acht Varianten), Shops, Sportanlagen (z. B. Mini-Golf, Beachvolleyball-Anlage, Wellenbad), Parks, Jeep-Verleih, Flug- und Seehäfen sowie sogenannte „Attraktionen", wozu u. a. Strandkörbe, Diskotheken, Tiergärten und Hubschrauber-Rundflüge gerechnet werden. Mit Straßen verbindet man den möglichst abgelegenen Airport mit den Nobelherbergen und Vergnügungstempeln am Strand. Die Anschaffungs- und Instandhaltungs-Kosten sowie die Bauzeit (das Spiel ist in einzelne Tage unterteilt) errechnen sich durch die Größe bzw. Kapazität des Objekts. Außerdem sind alle Gebäude einem Verschleiß unterworfen, der regelmäßige Renovierungen notwendig macht. Sobald Sie die Eintritts-/Übernachtungspreise eingestellt haben und die sonstige Infrastruktur (dazu gehören auch Kraftwerke, Müllkippen und Kläranlagen) steht, werden bald die ersten Chartermaschinen über dem Eiland kreisen - der Konkurrenzkampf gegen die maximal sieben Computergegner hat begonnen...

Bei entsprechender Windows-Auflösung (hier: 1.024 x 768) können Sie mehrere Fenster über den Bildschirm verteilen und haben z. B. Übersichtskarte, Bilanz und Gebäude-Zustand ständig parat.

Seichte Gewässer

Trotz der grob voreinstellbaren Landschaft, gelegentlichen Naturkatastrophen, optionalen Sabotage-Aktionen (Schmierseife

nschein

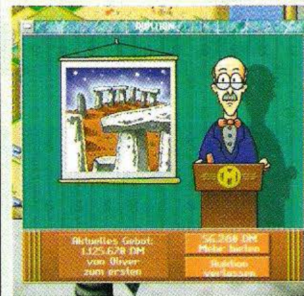
auf der Landebahn und andere Niederträchtigkeiten) und den launigen Versteigerungen (siehe Kasten): Nach der ersten Ausprobier-Phase könnte Holiday Island durchaus etwas mehr Tiefgang vertragen. Beispielsweise wäre es denkbar, daß man dem Spieler die Festlegung des Animations-Programms im Ferienclub anvertraut oder die Organisation des Shuttle-Dienstes zwischen Flughafen und Hotel überläßt - nur zwei von vielen reizvollen Ideen. Auch grafisch wurden längst nicht alle Möglichkeiten ausgereizt. Daß die scroll- und rotierbare Insel-Ansicht auf ein 640 x 480-Bildpunkte-Fenster beschränkt bleibt, hat Vor- und Nachteile. Natürlich würde man sich bei einem 1.024 x 768-Desktop eine bildschirmfüllende Darstellung wünschen; andererseits ist es auf diese Weise möglich, zusätzliche Fenster gleichzeitig einzublenden. Abhängig von der Auslastung einer Anlage können Sie den Touristen dabei zuschauen, wie sie sich auf dem Tennisplatz abquälen, mit dem Surfboard durch die Wellen pflügen, über den Dancefloor zucken (untermalt von markerschütternden Techno-Klängen) oder durch die Röhrenrutsche im Wasserpark rumpeln - wenn da keine Urlaubs-Stimmung aufkommt. Die acht lateinamerikanisch inspirierten Soundtracks (Kategorie „Leisure-Suit-Larry-Aufzug-Musik") verführen ebenfalls zum umgehenden Besuch des nächstbesten Reisebüros.

Petra Maueröder ■



Wenn sich die Konkurrenten nicht mit traditionellen Methoden (Werbung, Dumping-Preise etc.) beseitigen lassen, greift man auf Sabotage zurück.

Attraktionen





Die beste Werbung für Ihre Ferienanlage sind Attraktionen wie Mißwahlen, Surf-WMs oder Tennis-Meisterschaften, die regelmäßig gegen Höchstgebot im Rahmen einer Auktion vergeben werden. Unter den Hammer kommen auch Sehenswürdigkeiten wie der Schiefe Turm von Pisa, Stonehenge, Big Ben, das Brandenburger Tor oder der Eiffelturm, die nicht nur das Image steigern, sondern u. U. sogar Gewinne in Form von Eintrittsgeldern abwerfen.



Statement



Da konnte eigentlich nix schiefgehen: Liebevoll animiertes Isometrie-Siedeln, gepaart mit einem attraktiven Thema und einer Steuerung, die durch Hunderte von SimCity 2000-Stunden in Fleisch und Blut übergegangen ist - Holiday Island macht spontan Lust zum Drauflosspielen. Sunflowers hat verstanden: Weg vom urdeutschen WiSim-Menü, hin zum entkrampften Beobachten-was-passiert. Da stört es auch kaum, wenn die Grafik nicht mehr völlig up to date ist, wie ein Blick auf die Gouraud-Shading-Landschaften von Die Siedler 2 deutlich macht. Clever: die sechs Szenarien (z. B. innerhalb von 10 Jahren mehr als 800 Surfer auf die Insel locken) retten Holiday Island vor unvermeidbaren Motivations-Durchhängern. Sobald man nämlich seine erste Ferien-Insel bis auf die letzte Sanddüne vollgepflastert hat, fällt der Spielspaß zwar etwas ab, wird aber durch die knackigen Missionen geschickt wieder aufgefangen. Mit etwas mehr Aufträgen dieser Art, einem Multiplayer-Modus (ist in Vorbereitung) und der spielerischen Substanz eines Theme Park hätte aus dem Wochenend-Trip Marke „Holiday Island" ein wochenlanger Traumurlaub werden können. Wenn Sie unkompliziertes Expandieren im SimCity 2000-Stil mögen, dürfte das aktuelle Projekt der „Aufschwung Ost"-Programmierer Ihren Geschmack treffen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 197 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	55%
Handling	80%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Psygnosis bereichert das 3D-Action-Genre um eine weitere Variante. Krazy Ivan, die explosive Story eines todesmutigen Kampfroboter-Piloten, wurde zuerst für die SonyPlayStation entwickelt und trägt somit auch die typischen Züge eines Konsolenspiels.

Krazy Ivan
Amoklauf



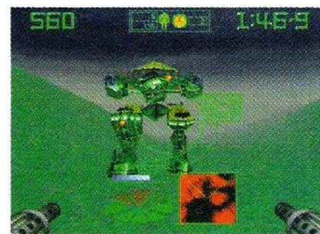
Am Anfang einer Mission wird man per Karte auf die Auseinandersetzung mit den Aliens vorbereitet.

Ivan Popovich ist ein beinharter Haudegen, der jeden Auftrag zu Ende führt, und sei er noch so halsbrecherisch. Nicht umsonst nennen ihn seine Kameraden „Krazy". Als er eines Tages auf einer einfachen Transportmission im Herzen Sibiriens von einer Alien-Invasion überrascht wird, entschließt er sich sofort zum Handeln. Er läßt sich mit seinem Kampfroboter direkt in die Höhle des Löwen schießen und macht sich daran, unter den Aliens mit ihrer reichhaltigen Kriegsmaschinerie gründlich aufzuräumen. Doch dabei wird es nicht bleiben: später muß Ivan den außerirdischen Eindringlingen auch noch in Saudi Arabien, Frankreich, Nordamerika und Japan zeigen, was eine Harke ist. Panzer und diverse Flugmaschinen stellen für den wilden Russen kein Problem dar; er zerbläst sie im Vorbeigehen, befreit die menschlichen Geiseln der Aliens und rüstet seinen eigenen Kampfkoloß mit den Waffen aus, die in den Wracks zurückgeblieben sind. Doch dann droht der Showdown mit dem Schwarzen Ritter...

Fingerübung

Obwohl man in Krazy Ivan einen Kampfroboter steuert, präsentiert sich das Programm nicht als typisches Mech-Spiel. Man könnte genausogut in einem Panzer unterwegs sein. Worauf es ankommt, ist die explosive Action mit allen gängigen Ingredienzen: eine Waffenpalette, die sich bei zunehmendem Erfolg nach und nach ausbauen läßt, unterschiedlichste Gegner am Boden und in der Luft, die bei Vernichtung Power-Ups hinterlassen, ein harter, vorwärtspeitschender Soundtrack usw.. Das Ganze spielt sich in texturierten, mit Gouraud-Shading verfeinerten 3D-Welten ab, die allerdings der Geschwindigkeit zuliebe nicht besonders detailreich gestaltet wurden. Die frei definierbare Tastatursteuerung verlangt dem Spieler ähnliches Geschick ab wie die des letzten id-Titels.

Herbert Aichinger ■



Auf den ersten Blick wirkt der Raptor sehr mächtig, läßt sich aber dann doch recht schnell zerbröseln.



Nach ihrer Vernichtung hinterlassen die Feinde nützliche Power-Ups.

Statement



Krazy Ivan ist genau die richtige Medizin, um einen überhöhten Adrenalinspiegel wieder auf sein Normalmaß zurechtzustutzen: rasante Action mit flüssiger 3D-Grafik, tollen Explosionseffekten, spannendem Soundtrack und teilweise durchaus „intelligenten" Gegnern. Allerdings dürfte Ivan kaum dazu motivieren, den Befreiungsschlag gegen die Aliens mehrmals durchzuspielen.



Der raffinierte und wieselflinke Schwarze Ritter versteht es ausgezeichnet, Ivan immer wieder zu linken.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1,5 MB	General Midi
CD 582 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Nullmodem

RANKING

3D-Action

Grafik	75%
Sound	77%
Handling	79%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

NHL Hockey 97

Holiday on Ice

NHL Hockey hat eine lange Vergangenheit. Im November 1993 erblickte es zum ersten Mal das Licht der Softwarewelt und konnte schon damals auf Anhieb begeistern. In den folgenden Jahren gab es viele technische Neuerungen, eine Version jagte die nächste. Mit NHL Hockey 97 geht EA Sports nun in die vierte Saison, und von Ermüdungserscheinungen kann kaum die Rede sein...



Viele Unternehmen konzentrieren sich bei neuen Versionen ihrer Sportspiele darauf, die aktuelle Saison zu integrieren und ein paar grobe Schnitzer auszubügeln. Doch EA Sports hat sich zum Ziel gesetzt, die besten Sportspiele zu produzieren - und das stellen die Kanadier mit NHL Hockey 97 wieder einmal überdeutlich unter Beweis.

Eine Verbesserung ist wohl mittlerweile selbstverständlich: alle Daten der Spieler und Mannschaften (inkl. Nationalteams) basieren auf der aktuellen Saison. Wer im letzten Jahr noch mit den Vancouver Canucks die Playoffs gewonnen hat, wird aufgrund vehementer Abwertung in dieser Saison kein leichtes Spiel haben - generell wurden alle Teams in ihrem Profil bearbeitet, so daß man sich mit der neuen Rangordnung erst einmal zurechtfinden muß.

Stichwort: leichtes Spiel. In den zahlreichen Optionsmenü läßt sich natürlich auch der Schwierigkeitsgrad einstellen. Mit zusätzlichen Funktionen lassen sich unter anderem die Detailstufe, das Regelwerk und die Aufstellung verändern. Wenn Sie beispielsweise das actionreiche, schnelle Spiel bevorzugen und dafür auf Realitätsnähe verzichten können, sollten Sie die Abseitsregelung und den 2-Linien-Paß außer Kraft setzen. Außerdem läßt sich hier einstellen, ob die hartgesottenen Burschen in bestimmten Situationen eine Prügelei anzetteln dürfen - eine Option, die vor allem zu zweit sehr unterhaltsam sein kann.

Im Vergleich zum Vorgänger wurden die Menüs vor allem grafisch noch einmal kräftig aufgepeppt. EA Sports hat sich für einen stählernen Heavy Metal-Look entschieden, der sich durch das gesamte Spiel zieht. Das gilt auch für die Soundeffekte und den mitreißenden Soundtrack.





Die erste Reihe ist schon stark erschöpft: schnell auswechseln.

Die beiden Mannschaften stehen zum Bulli bereit: Jetzt gilt`s!



Kamensky stürmt an der rechten Bande in Richtung Tor, während sich links noch ein weiterer Spieler freiläuft. Ein schneller Paß und dann...

Wie spielt sich NHL Hockey 97?

EA Sports scheint sich in puncto Gameplay vor allem damit beschäftigt zu haben, wie man Eishockey für den Zuschauer bzw. Spieler attraktiver machen kann. Deshalb ist der Puck jetzt mit einem leicht transparenten Kreis umgeben und kann dadurch auch bei knallharten Zweikämpfen sehr leicht ausgemacht werden. Für Schlagschüsse haben sich die Kanadier ebenfalls etwas einfallen lassen: damit man den Puck auch noch bei hohen Geschwindigkeiten erkennen kann, wird er in eine Art „Zeitlupe" versetzt und dann wieder stärker beschleunigt, um die verlorene Zeit wieder aufzuholen - der Rest des Spielgeschehens bleibt aber davon unbeeinflußt. Das Resultat ist ein schwarzer Streifen, der kurz nachdem der Puck den Schläger verlassen hat dargestellt wird und so die Bewegungsrichtung angibt. Nimmt man die Spielbarkeit von NHL Hockey 97 unter die Lupe, wird schnell offensichtlich, daß sich die flinken Kufencracks genauer über das Eis bewegen lassen. Vor allem Checks an die Bande können nun viel präziser ausgeführt werden: man fährt mit hoher Geschwindigkeit gnadenlos auf das Opfer zu, drückt den entsprechenden Knopf und - BANG - der arme Tropf geht mit schmerzverzerrtem Gesicht zu Boden. Eishockey ist eben ein Sport mit Körperkontakt...

Freunde des fairen Spiels (ja, die soll es geben) werden aber vielleicht eher über die hohe Paßgenauigkeit begeistert sein. Aufgrund der unkomplizierten Kommandos werden Doppelpaß und Direktabnahme zum Kinderspiel. Das liegt aber zum größten Teil auch an der „höheren Intelligenz" der Mitspieler, die es sich nun nicht mehr in der Verteidigung gemütlich machen, sondern bei einem Angriff blitzschnell mit nach vorne gehen. Die Stürmer versuchen ständig, anspielbar zu sein - sind sie von einem Abwehrspieler gedeckt, laufen sie sich frei. Das einzige Problem bei NHL Hockey 97 ist leider der Schiedsrichter. Der Grund zur Kritik sind jedoch nicht Fehlentscheidungen (die gibt es zum Glück nur selten), sondern vielmehr seine bloße An-



In diesem Beispiel holt sich der Schiedsrichter nur den Puck, oft steht er aber auch fürchterlich im Weg und behindert sowohl Stürmer als auch Torhüter.



EA Sports hat aus der Vergangenheit gelernt und die Anzahl der Kamerawinkel verringert.



Bei NHL 97 ist fast jede Perspektive spielbar, normalerweise spielt man aber trotzdem nur mit einer.



Die vom Computer gesteuerte Kamera fängt sehr schöne Bilder ein. Wenn nah an die Spieler herangezoomt wird, lassen sich sogar verschiedene Spieler anhand ihrer Gesichtszüge erkennen.

wesenheit. Oft wird man bei einem schnellen Gegenstoß vom Referee blockiert und an die Seite gedrückt - in der Zwischenzeit steht die komplette gegnerische Mannschaft wieder im eigenen Drittel. Zum Glück kommt das nur ein bis zweimal pro Spiel vor, ärgerlich ist es aber trotzdem. Noch ärgerlicher sind allerdings Tore, die durch eigenes Verschulden zustandekommen. Oft folgt man dem Spielgeschehen so fasziniert, daß man gar nicht bemerkt, wenn man dem eigenen Torhüter genau vor der Nase herumläuft oder ihn - was noch viel schlimmer ist - blockiert. Diese Tore gehen dann auf das eigene Konto, dem Computer kann man keinen Vorwurf machen.

Beste Spielgrafik 96

Besonders faszinierend ist bei NHL Hockey 97 natürlich die phänomenale Grafik. Die Kufencracks bestehen aus zahlreichen Polygonen, die mit feinsten Texturen ausgestattet wurden. Auf den Trikots lassen sich mühelos Namen, Rückennummern und Sticker erkennen, viele der Topspieler verfügen sogar über richtige Gesichtszüge. Darüber hinaus wurde zum ersten Mal mit den neuen Verfahren Motion Capturing und Motion Blending (siehe PC Games 11/96) gearbeitet, so daß die Animatio-



Wright hat den Puck im eigenen Drittel abgefangen und versucht jetzt einen Konter zu starten.

Geschwindigkeit & Technik

Im folgenden Kasten möchten wir Ihnen die Unterschiede zwischen den beiden letzten Versionen näherbringen und auch auf die geforderte Rechnerleistung eingehen.

Auflösung/Farben	NHL96	NHL97
- Menübildschirme	640x480 (256)	640x480 (65K)
- im Spiel	320x400 (256)	640x480 (256)
Sprachausgabe	deutsch	deutsch
Spielkommentare	nein	englisch
Kamerawinkel	elf	acht
Faustkämpfe	optional	optional
Nationalteams	nein	ja
Multiplayer	4 Spieler/1 PC	4 Spieler/1 PC
	2 Spieler/Modem	8 Spieler/Modem
		8 Spieler/Netzwerk

Diesen Rechner brauchen Sie,...

...um NHL Hockey 97 mit folgenden Optionen spielen zu können. Bei unserem Test kamen handelsübliche PCs zum Einsatz, wenn Sie also beispielsweise über eine extrem schnelle Grafikkarte verfügen, können auch bessere Ergebnisse erzielt werden. Aber auf einem Pentium 133 mit 16 MB läuft NHL Hockey 97 mit allen Details einwandfrei. Die Auflösungen beziehen sich auf die beiden Extremwerte 320x200 und 640x480 - es gibt auch einige Zwischenstufen, die aber zwecks der Übersichtlichkeit vernachlässigt wurden.

	486DX2/66[1]				Pentium 100[2]			
	8 MB RAM		16 MB RAM		8 MB RAM		16 MB RAM	
	VGA	SVGA	VGA	SVGA	VGA	SVGA	VGA	SVGA
Kommentare	-	-	ja	nein	-	-	ja	ja
Zuschauer	ja	nein	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Spielernamen	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Eis-Logos[3]	ja	nein	ja	nein	ja	nein	ja	ja
Eis-Texturen[4]	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Werbung	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja	nein

[1] 486er mit mathematischem Co-Prozessor

[2] mit Intel-Chip. Mit manchen Prozessoren der Firmen AMD und Cyrix läuft NHL Hockey 97 (noch) nicht. An einem Patch wird gearbeitet, der kurze Zeit nach Erscheinen der deutschen Version verfügbar sein sollte.

[3] Logos der Teams auf dem Eis

[4] Kufenspuren auf dem Eis

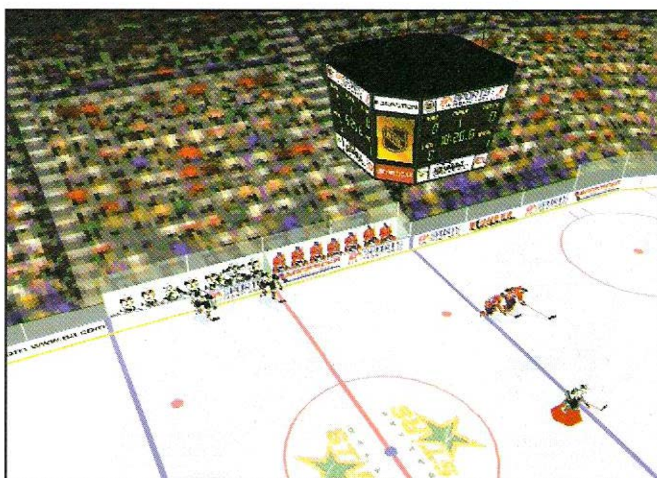
AWARD PC Games Disc & Mag





Mit wenigen Mausklicks lassen sich bei NHL 97 die Aufstellungen ändern.

Das Spiel ist aus, die siegreiche Mannschaft jubelt zusammen mit den Zuschauern.



Wenn die Reihen durchgewechselt werden, zoomt die Kamera nach oben, zeigt das Display und kehrt dann wieder zum Spielgeschehen zurück.

nen der Spieler nun noch realistischer geworden sind. Allein für die verschiedenen Checks und die daraus resultierenden Stürze gibt es gleich ein Dutzend unterschiedlicher Animationen. Besonders viel Aufmerksamkeit wurde auch dem Torhüter geschenkt, der nun nach dem Puck hechtet und - wenn auch eher selten - aus dem Tor herausläuft.

In puncto Kamerawinkel hat EA Sports aus den Fehlern in der Vergangenheit gelernt: es wurde auf alle unsinnigen, unspielbaren Perspektiven verzichtet und eine vom Computer gesteuerte Kamera hinzugefügt. Ist das Spiel unterbrochen, weil beispielsweise eine Strafzeit abzusitzen ist, so zoomt die Kamera nach oben, sucht den jeweiligen Spieler, zoomt ihn so nah wie möglich heran und verfolgt ihn, bis er auf der Bank Platz genommen hat. Der Eindruck einer Fernsehübertragung wird dadurch perfekt.

Unterstützt wird dieser Effekt von griffigen Kommentaren des Moderators („another penalty against the Red Wings") und der herrlich nachhallenden Stimme des Stadionsprechers („Zwei Minuten wegen Haltens"). Generell sorgt der Spielkommentar für eine ganz besondere Atmosphäre, paßt doch jeder Spruch zu der jeweiligen Situation. Leider ist dieser Teil des Spiels noch auf englisch, vielleicht haben wir mit der 98er Version mehr Glück...

Oliver Menne ■

Statement



Was erwartet man von einem Spiel wie NHL 97? Ein paar neue, aber eigentlich unwesentliche Gimmicks und natürlich die Daten der aktuellen Saison. EA Sports wollte aber nicht nur ein Update, sondern ein komplett neues Spiel entwickeln, das die Konkurrenz vor Neid erblassen läßt - und es ist ihnen gelungen! Das einzige Problem: man weiß nicht so recht, was einem an diesem Spiel besonders gefällt. Ist es die Grafik, der Sound, die Spielbarkeit oder vielleicht doch die Atmosphäre? Vermutlich sind es alle vier Komponenten zusammen, die dafür sorgen, daß NHL Hockey 97 das zur Zeit wohl beste Sportspiel ist.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu acht Spieler im Netzwerk, per Modem

RANKING

Sportspiel	
Grafik	94%
Sound	91%
Handling	90%
Spielspaß	93%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut







Bei den beiden Kursen „Advanced" und „Expert" müssen große Höhenunterschiede bewältigt werden: die Talfahrten sind atemberaubend.

Daytona USA

Start your Engine

Haben Sie nicht auch manchmal Lust, sich einfach hinter ein Lenkrad zu klemmen und so richtig Gas zu geben? Wenn Sie einen PC besitzen, so können Sie dieser Leidenschaft in Zukunft gefahrlos nachgehen, schließlich tummeln sich mit Bleifuß 2 und Rallye Racing 97 schon zwei hochkarätige Rennspiele auf dem Markt. Und jetzt kommt auch noch Segas Spielhallenknüller Daytona USA dazu...

In Sachen Optionsvielfalt sind die beiden stärksten Konkurrenten Bleifuß 2 und Rallye Racing 97 nur schwer zu schlagen. Daytona USA bietet lediglich drei Rennstrecken und zwei grundverschiedene Fahrzeuge. Allerdings muß man auch gleichzeitig erwähnen, daß beispielsweise der Kurs „Expert" satte zwei Minuten Spielzeit umfaßt, und deshalb auch normalerweise erst nach einigen Spielstunden richtig beherrscht werden kann. Daytona USA muß sich also nicht unbedingt vor den Mitbewerbern verstecken. Darüber hinaus werden dem Spieler viele Möglichkeiten gegeben, das Spiel seinen Fähigkeiten anzupassen. Sowohl die Anzahl der Runden als auch die Stärke der Gegner und die zur Verfügung stehende Zeit lassen sich verändern.

Aufwendige Grafik

Die grafische Gestaltung ist bei Rennspielen sehr wichtig. Daytona USA macht in diesem Punkt eine durchweg gute Figur, auch wenn es an die Spielhallenversion natürlich nicht ganz heranreichen kann. Die Umgebungsgrafik ist aufwendig texturiert, und auch die verschiedenen Wagentypen hinterlassen einen sehr detaillierten Eindruck. Lediglich an dem Zoomeffekt, mit dem die Boliden vergrößert bzw. verkleinert werden, hätte noch etwas gefeilt werden können: befindet sich ein Wagen mehrere hundert Meter entfernt, so sieht er aus wie eine kleine Streichholzschachtel. Sobald man jedoch auf Tuchfühlung mit seinen Gegnern geht, bekommen die Wagen auch wieder die richtige Größe und wirken extrem realistisch. Darüber hinaus können die verschiedenen Perspektiven überzeugen: man kann sich zwischen zwei Außen- und zwei Innenansichten entscheiden und das Spiel auf diese Weise dem individu-



Bei einem Boxenstop wird der lädierte Wagen zwar wieder komplett restauriert, allerdings verliert man jede Menge Zeit.

ellen Geschmack anpassen. Wählt man eine der beiden Außenansichten, so darf man außerdem schnelle - vom Computer gesteuerte - Kameraschwenks genießen, sobald der Wagen ausbricht oder ins Schleudern gerät.
Apropos Schleudern! Bei Daytona USA handelt es sich ganz klar um ein actionlastiges Rennspiel, auf keinen Fall um eine Simulation. So ist es beispielsweise möglich, seinen direkten Konkurrenten im Plazierungskampf (im Netzwerk bis zu vier Spieler) mit einem geschickten Manöver gegen die Bande zu pressen. Das Resultat: der arme Tropf überschlägt sich und muß mit einem lädierten Wagen das Rennen zu Ende fahren. Es sei denn, er entscheidet sich für einen Boxenstopp - doch das kostet meistens so viel Zeit, daß man auch darauf verzichten kann.
Auf keinen Fall verzichten wollte Sega allerdings auf allerlei technische Finessen wie beispielsweise Pferde, die am Spieler vorbeigaloppieren, oder einen „Einarmigen Banditen", der überdimensional über eine Straße ragt und so eine Brücke bildet. All diese kleinen „Überraschungen" gehen jedoch an den Rechneranforderungen fast spurlos vorüber: schon auf einem Pentium 100 mit 16 MB RAM läßt sich Daytona USA relativ flüssig spielen - und das bei hochauflösender Grafik. Sega hat zwar eine Option integriert, die riesigen Gebäude abzuschalten, aber erstens wird die Spielgeschwindigkeit dadurch nicht sehr viel höher und zweitens geht ein großer Teil der Atmosphäre flöten. Außerdem kann Daytona USA unter den Rennspielen mit SVGA-Auflösung die höchste Frame-Rate aufweisen. Selbst Bleifuß 2 verlangt nach ein wenig mehr Power im Tower...
Das Fahrverhalten der vor Kraft strotzenden Nascar-Rennwagen läßt sich im großen und ganzen als gutmütig beurteilen. Selbst wenn der Bolide in einer engen Kurve einmal ausbrechen sollte, läßt er sich mit einigen geschickten Lenkmanövern wieder in die richtige Spur bringen.



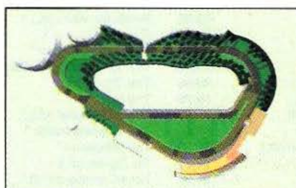


Rechts oben im Bild befindet sich der Radar (Position der Wagen), rechts unten eine Übersichtskarte.

Oliver Menne ■

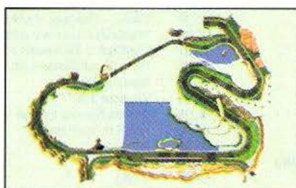
Die Kurse

Daytona USA bietet nur drei Rennstrecken. Das hört sich zunächst recht wenig an, ist aber aufgrund der Länge der einzelnen Kurse eine ganze Menge.



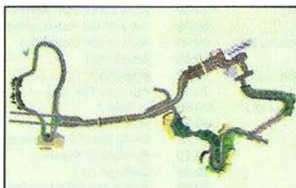


Anfänger sollten zunächst auf diesem einfachen Rundkurs die ersten Erfahrungen machen. Wenn man versucht, seinen Gegner an die Bande zu drängeln, landet man nicht gleich meterweit im Aus.





Dieser Kurs ist für Fortgeschrittene. Machen Sie sich mit den engen Kurven und Schikanen vertraut und testen Sie das Schaltgetriebe - es bringt Ihnen wertvolle Sekunden.





Dieser Kurs hat es wirklich in sich. Wahnwitzige Kurven und extrem schnelle Passagen zeichnen den Trip durch die Innenstadt aus. Mit Automatik lassen sich hier kaum noch gute Rundenzeiten erzielen.

Statement



Daytona USA ist eine ausgezeichnete Automatenumsetzung und sorgt auch einige Stunden für echten Spielspaß. Allerdings muß sich das Spiel leider selbst eingestehen, daß es bereits drei Jahre auf dem Buckel hat und deshalb nicht mehr ganz mit den heutigen Neuentwicklungen mithalten kann. Dennoch handelt es sich um ein Rennspiel, das in der Sammlung eines echten Motorsportfans eigentlich nicht fehlen sollte.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 48 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
vier Spieler im Netzwerk

RANKING

Rennspiel

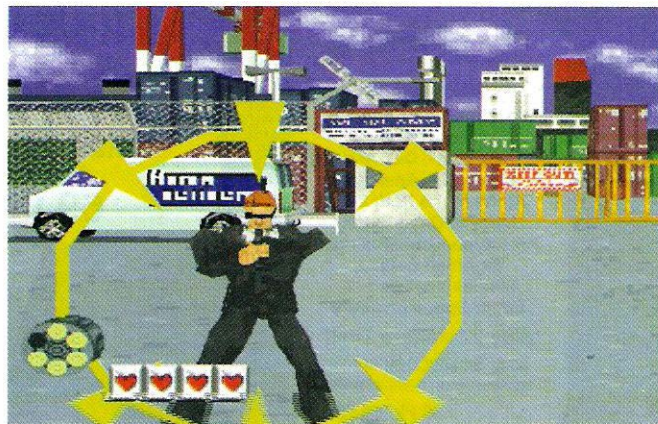
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Virtua Cop

Blaue Bohnen

Die Konvertierungskampagne von Sega macht derzeit selbst vor den ungewöhnlichsten Spielen nicht halt. Neben Daytona USA, Virtua Fighter und einigen weiteren Konsolen-Bestsellern kommt jetzt auch Segas umstrittenster Titel in die Spieleregale. Virtua Cop simuliert einen Polizeieinsatz auf Leben und Tod.


Klassischer Fall von Notwehr, oder? Der gut gekleidete Herr winkt dem Spieler nicht, sondern will sich mit Waffengewalt der Verhaftung entziehen.

So würde sich RTL-Cop Sledge Hammer das Paradies vorstellen! Sie sind Polizeibeamter - einer der besten im Lande. In einem mörderischen Alleingang räumen Sie mit einer Verbrecherorganisation auf, die sich in drei verschiedenen Locations eingenistet hat. Anstatt zur .44er Magnum zu greifen (die durfte SEGA nun doch nicht beilegen), nehmen Sie Ihre Maus zur Hand, mit der Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm lenken. Die wilde Schießerei beginnt am Hafen, wo schon die ersten bösen Buben auf Ihren Einsatz warten, in Stage 2 verschlägt es Sie auf eine stillgelegte Baustelle und Stage 3 führt Sie schließlich zum großen Showdown in das Verbrecher-Hauptquartier. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Hinter Kisten, Mauervorsprüngen und Fahrzeugen springen Polygon-Gangster hervor, die mit Pistolen oder Gewehren auf Sie zielen und gelegentlich sogar zur Handgranate oder dem Raketenwerfer greifen. Des Spielers Aufgabe ist, jeden einzelnen von ihnen ins Fadenkreuz zu fassen und mit einem unerschrockenen Mausklick auszuschalten.


Die Färbung der Pfeile zeigt Gefahr. Bei rot sollte geschossen werden.


Die dreidimensionale Spielumgebung läuft wie ein Film ständig weiter.

Vertrauen Sie mir, ich weiß, was ich tue!

Wenn die sechsschüssige Trommel einmal leergerotzt ist, spendiert Ihnen ein doppelter Rechtsklick eine frische Ladung Magnum-Patronen. Reicht das Reaktionsvermögen des Spielers nicht aus, um alle im Blickfeld befindlichen Gegner innerhalb einer Sekunde auszuschalten, so versuchen diese ihrerseits, ihn mit gezielten Schüssen aus dem Weg zu räumen - was zum Abzug eines seiner fünf Leben führt. Zieht man hingegen zu leichtfertig und trifft versehentlich eine der auffällig gekleideten Geiseln, so wird dies ebenfalls mit dem Abzug eines Herzens geahndet. Bei Virtua Cop kommt es nicht darauf an, die Gegner einfach auszumerzen - eher im Gegenteil: Jeder Gangster, der lediglich an der Schußhand getroffen wird, gibt einen besonderen „Bull's Eye"-Bonus. Rein technisch gesehen ist Virtua Cop eine der gelungensten Konvertierungen, die Saturn-Entwickler Sega in seinem PC-Programm hat. Je nach Leistung des Windows 95-Rechners können vier verschiedene Grafikmodi aktiviert werden, die vom normalen VGA-Modus bis zu 640x480-SVGA in 16 Bit-Farben reichen. Wer nicht alleine ballern will, kann Virtua Cop mit einem Freund am selben PC spielen oder den Netzwerk-Modus nutzen. Vorteil der zweiten Alternative: es gibt keinen Streit darum, wer an die Maus darf und wer mit der umständlichen Tastatursteuerung vorliebnehmen muß.

Thomas Borovskis ■

Statement



Also eigentlich sollte man an einem Spiel wie diesem, das von der sehr offensichtlichen Gewaltdarstellung lebt, überhaupt kein gutes Haar lassen. Deswegen hebe ich hiermit den moralischen Zeigefinger und beziehe mich ansonsten nur auf die technische und optische Seite: Virtua Cop ist das momentan bemerkenswerteste Spiel seiner Art. Wer Spiele von American Laser Games mag, wird sich sofort in dieses Bollerspiel verlieben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 16 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed, CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC, 2 Spieler im Netzwerk

RANKING

Action

Grafik	90%
Sound	25%
Handling	85%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega PC
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Manchmal bin ich wirklich erschüttert, welches Eigenleben Themen in den Leserbriefseiten bekommen können. Man wirft ein winziges Steinchen und hat Mühe, sich anschließend vor der zurückkommenden Lawine in Sicherheit zu bringen. Auch unsere Petra weiß, wovon ich spreche! Oder sollte dieses Phänomen nicht nur physikalische Ursachen haben? Sollte sogar die Definition dieses Problems von T. Pratchett richtig sein? Ich will versuchen, sie hier kurz zu erläutern. Ständig rasen Inspirationen in Form von subatomaren Partikeln durch das Universum. Ihr Ziel ist der richtige Kopf zur richtigen Zeit. Wenn sie auf empfangsbereite Neuronen treffen, kommt es zu einer Kettenreaktion. Kurze Zeit später blinzelt jemand verwirrt im Scheinwerferlicht eines Fernsehstudios und fragt sich verwirrt, wie er auf die Idee gekommen ist, Brot fertig geschnitten zu verkaufen. Ähnlich erging es mir mit den Vorworten in der Amiga Games bzw. Play Time. Ich wäre allerdings nie auf die Idee gekommen, daß (von ein paar Spinnern abgesehen) so etwas jemand in der PC Games vermissen würde. Leichtsinnig forderte ich die Leser dazu auf, mir ihre Meinung kundzutun - und wurde von eingangs erwähnter Lawine überrollt. Haben meine Seiten bisher nicht alle lebensnotwendigen Leserbriefcerealien enthalten? Waren sie bisher nur sauber, aber nicht porentief rein? Fehlte das Verwöhnaroma? Hat mein Deodorant versagt? Auch Herr Kaiser konnte mir nicht weiterhelfen. Und während in Villa Riba schon gefeiert wird, beschließe ich, ab sofort diese Seiten mit einem Vorwort zu versehen. Sagt aber später nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt! – RR

ÄRGER

Sehr geehrte Damen und Herren,
als eifriger Leser Ihrer Zeitschrift PC Games möchte ich mich beschweren: In Ihrer Zeitschrift befand sich eine ganzseitige Anzeige der Firma „Computerversand Boch". Diese Firma bietet eine Vielfalt an PC-Spielen zu sehr günstigen Preisen an. Die Zahlungsbedingungen allerdings sind etwas ungewöhnlich (Vorab-Überweisung). Ich habe aufgrundder Anzeige in Ihrem Magazin das Spiel „Ran Trainer 2" zum Preis von 55 Mark bestellt. Leider ist dieses Spiel bis heute nicht ausgeliefert worden. Durch einige Nachforschungen habe ich herausgefunden, daß es sich bei besagtem Versand um eine neu gegründete Firma handelt. Weiter habe ich herausgefunden, daß keine Spiele ausgeliefert wurden. Der Versandhandel ist auch telefonisch nicht erreichbar. Fazit: es handelt sich wahrscheinlich um Betrüger. Dieser Tatsache entsprechend bin ich natürlich von Ihrer Zeitschrift enttäuscht, da Sie offenbar nur Ihre Seiten füllen wollten und es nicht für nötig halten, die Seriosität Ihrer Werbekunden zu prüfen. Ich wünsche mir diesbezüglich eine Stellungnahme und hoffe auf baldige Antwort von Ihnen. Von Ihrer Antwort wird auch die weitere Glaubwürdigkeit und Lesebereitschaft für Ihr Magazin abhängig sein. Eine Wiedergutmachung durch Sie würde mich sehr freuen.

Mit freundlichen Grüßen:
Manfred Ruhland

Ich veröffentliche diesen Brief stellvertretend für etliche andere gleichen Inhalts. In der letzten Ausgabe habe ich schon einmal erklärt, daß weder wir noch andere die „Seriosität" neuer Anzeigenkunden überprüfen können. Bei der Vielzahl der Anzeigen wäre es auch recht arbeitsaufwendig - es müßte dafür ein zusätzlicher Mitarbeiter eingestellt werden. Und selbst wenn man alles ordnungsgemäß überprüft, kann man die „Seriosität" nicht für alle Zeit garantieren. Da zudem Lieferzeiten von zwei bis drei Wochen noch als normal bezeichnet werden können, würde ein solches Verfahren auch die Bewerbung brandneuer Spiele ausschließen. Oder denken Sie im Ernst, daß der Stern nachgeprüft hat, ob die Seitenairbags des neuen Volvo wirklich funktionieren? Bei Geschäften mit Versendern gibt es ganz einfache Vorsichtsmaßnahmen, die wirklich jeder selbst einhalten kann. Bei einer ersten Bestellung bei einem fremden Versender niemals Bargeld beilegen. Man hat keinen Beweis, daß der Empfänger das Geld auch bekommen hat. Möglichst immer per Nachnahme bezahlen. Sollte es wirklich nicht möglich sein, einen V-Scheck beilegen. Wenn nach einer angemessenen Frist noch nicht geliefert wurde, den Scheck zurückbuchen lassen. Seien Sie uns bitte nicht böse, daß wir Ihnen nicht alles abnehmen können. Sollte eine Firma aber unseriöse Machenschaften an den Tag legen, erfahren wir es natürlich, und wir werden uns weigern, weiterhin Anzeigen dieser Firma

zu veröffentlichen - was auch schon geschehen ist. In dem speziellen Fall „Computerversand Boch" sind Sie wirklich einem Betrüger aufgesessen, wie sich mittlerweile herausgestellt hat. Natürlich wollen Sie - und andere Leser - Ihr Geld wieder haben. Inzwischen zahlt die Deutsche Bank eingegangene Beträge an den Absender zurück, die Post sammelt ebenfalls Eingänge dieser Firma und schickt Schecks bzw. Geld zurück. Die Voraussetzung für die Rückerstattung des Geldes ist jedoch eine schriftliche Betrugsanzeige an die Polizei in Linda. Am besten wenden sich Geschädigte an: Polizeiinspektion Lindau (PLZ 88131) - der zuständige Beamte ist Herr Kollmann, der telefonisch unter der Nummer 08382/9100207 zu erreichen ist.

MEHR ÄRGER

Hallo PC Games,
eigentlich fällt mir erst jetzt auf, daß es die Rubrik „Ärger" nicht mehr gibt. Warum eigentlich nicht? War doch eine prima Sache, wenn es zwar auch nicht immer, aber immer öfter zum Erfolg geführt hat, wenn sich die PC Games helfenderweise eingeschaltet hat. Leider war ich so ein Fall, in der auch die nette Hilfe der PC Games nichts ausrichten konnte - der Händler wollte einfach kein Einsehen haben. Ich wollte eine neue Grafikkarte, und nach dem Studium verschiedener Testberichte entschied ich mich für eine Diamond Stealth 64 VRAM. Fündig wurde ich bei der Firma XXX, die diese Karte recht günstig anbot. Ich hoffe, Ihr vergeßt, den Firmennamen zu zensieren (No way. Anm. v. RR). Zwei Tage später traf das gute Stück ein und... oh Schreck, was war denn das? Das wollte wohl erst eine Diamond Stealth 64 VRAM werden. Denn das Teil war weder aufrüstbar auf 4 MB noch bestückbar mit einer sog. MPEG-Tochterplatine. Daraufhin strippte ich gleich die Firma an, um eventuell auch gegen Aufpreis die Karte umzutauschen. Ohne Erfolg und um einige unfreundliche Antworten reicher. Es stellte sich heraus, daß es zwei verschiedene Versionen dieser Karte gab. Einmal die „einfache", die uns zugeschickt wurde (Bezeichnung 3200) und eine weitere unter der Bezeichnung 3240. Weitere Anrufe bei dem „netten" Händler, daß es sich wohl um ein Mißverständnis handelte, brachten keinen Erfolg. Man gab uns zu verstehen, daß wir für diesen günstigen Preis wohl nicht die bessere Karte erwarten konnten. Haben wir aber doch, weil es aus der Anzeige nirgendwo ersichtlich war, daß er die „Billigversion" anbietet. Da wir der Meinung waren, einem Nepper aufgesessen zu sein, zogen wir zu unserem Anwalt. Nicht ohne vorher alles Mögliche getan zu haben, um eine außergerichtliche Einigung herbeizuführen. Selbst der anfangs schon erwähnte Anruf der PC Games brachte keine Problemlösung. Wir hätten das bekommen, was wir bestellt hätten, und damit basta - so die Argumentation dieses Händlers. Damit haben wir uns keineswegs zufriedengegeben. Das Ende der Geschichte ging dann so, daß besagter „kundenfreundlicher" Händler per Gerichtsurteil dazu verpflichtet wurde, die Karte zurückzunehmen, das Geld zu erstatten und die gesamten Kosten des Verfahrens zu tragen. Und das alles wegen 418 Mark! Ich möchte die Redaktion bitten, so viel wie möglich von meinem Leserbrief abzudrucken, als abschreckendes Beispiel für Händler, die ähnliche Geschäftspraktiken an den Tag legen, und als Ermutigung für all jene, die in solchen Fällen vor der Anrufung höherer Instanzen zurückschrecken. Man sollte doch eigentlich annehmen können, daß der Kunde König ist. Vielen Dank und freundliche Grüße von zwei treuen Lesern:

Christian Schilder und Ulrike Walter

Die Rubrik „Ärger" erscheint deshalb nicht mehr, weil sich die meisten Firmen geweigert haben, in dieser Rubrik zu erscheinen. Wohlgemerkt auch dann, wenn das dumme, kleine „Mißverständnis" für beide Parteien zufriedenstellend geklärt werden konnte. Aber nur weil es die Rubrik nicht mehr gibt, bedeutet es nicht, daß wir unseren Lesern nicht mehr hilfreich zur Seite stehen. Allerdings möchte ich nochmals betonen, daß wir nur vermittelnd eingreifen können. Einen Anwalt ersetzen wir im Ernstfall nicht. In Eurem speziellen Fall ist es mir allerdings unklar, warum sich die Firma weigerte, die Karte zurückzunehmen, zumal Ihr noch ausdrücklich betont habt, auch einen Mehrpreis für die richtige Karte zu akzeptieren. Leider vergessen viele Firmen, wer eigentlich für ihren Lebensunterhalt sorgt und daß auch der Kunde Rechte hat. Und wie auch Euer Beispiel zeigt, sollte man sich diese Rechte nicht nehmen lassen, sondern darauf bestehen.

JUGEND SCHUTZ

Grüß Dich Rainer,
obwohl Dir das Thema BPjS sicher zum Halse heraushängt, möchte ich als Mutter eines 13jährigen Sohnes auf den Brief von Herrn Floren reagieren. Vor einiger Zeit habe ich mit meinem Sohn einen Film angesehen, der ab 12 freigegeben war. Mein Entsetzen war groß, als sich der Film zu einem Horrortrip entwickelte, wo Affen mit Menschenaugen um sich warfen usw.. Meine Versuche beim Jugendschutz erwiesen sich als zwecklos. Auf Filme oder Spiele, die von der BPjS freigegeben sind, hat das Jugendamt keinen Einfluß mehr. Das war nicht nur ein Film, oder halten Sie, sehr geehrter Herr Floren, Filme, in denen Kinder Erwachsene mit Steinen bewerfen, für 6jährige geeignet? Nach welchen Kriterien die BPjS Filme und Spiele bewertet, ist mir ein Rätsel. Übrigens spielen mein Sohn und ich auch am Computer. Daher kann ich auch von dieser Seite sagen, daß es Spiele gibt, die ab 18 empfohlen sind, aber ohne weiteres

von 12jährigen gespielt werden können. Selbst ist der Mann oder die Frau! Wir überprüfen selbst, was geeignet ist. Auch von der Bewertung der PC Games lassen wir uns nicht ins Bockshorn jagen, da ja auch alles eine Frage des Geschmacks ist. Zum Schluß möchte ich noch dem Redaktionsteam danken für eine wirklich gute Zeitschrift.

Auf Wiedersehen: Maria

Die Kriterien der BPjS sind mir allerdings auch größtenteils unklar. Wenn die Sache mit der Gewaltverherrlichung ernstgenommen würde, müßten wir auch auf „Kevin"- und „Bud Spencer"-Filme verzichten. Wobei ich persönlich die „Verniedlichung" von Gewalt, deren lustige Darstellung, weitaus gefährlicher finde - aber lassen wir das. Sollten sich noch nennenswert Leser dafür interessieren, werde ich mir überlegen, ob ich nicht die Höhle der BPjS heimsuchen sollte, um sie mit Fragen zu löchern. Ansonsten kann ich Ihrem Brief und meiner Antwort an Herrn Floren nicht mehr viel hinzufügen. Ich bin wie Sie der Meinung, daß man die Verantwortung für die Erziehung seiner Kinder nicht auf andere abwälzen kann, sondern selbst Entscheidungen treffen muß.

VIRULENT

*Lieber Herr Rosshirt,
aufgrund Ihrer Aufforderung in der Ausgabe 10/96 habe ich mich entschlossen (natürlich im Schatten der Anonymität), einiges aus dem Virenprogrammierer-Dasein zu berichten. Die Geschichte der Virenprogrammierung ist einfach. Kennt das nicht jeder? Man sitzt gestreßt bei der Arbeit am PC, und da kommt dann auch nach immer wieder ein ach so guter und vielwissender Kollege zu einem und will gute Ratschläge geben, wie man die Arbeit nicht besser und schneller erledigen kann. Da ist es doch verständlich, daß man da eine gewisse Wut auf den Mitarbeiter hat und sich dann etwas „Schönes" ausdenkt, um das wieder auszugleichen. Hier kommt es dann auch schon mal vor, daß sich z. B. beim Starten einer Batch-Datei auf einmal und überraschend viele Zahlen und Buchstaben auf dem Bildschirm des Arbeitskollegen befinden, denen leider durch „Reset" oder behämmern der „Enter"-Taste nicht Beine gemacht werden können. Es gehört schon eine Menge Zeit dazu, die Viren neu und effektiv zu gestalten, damit sie ihre Aufgabe nicht zu gering kreativieren. Damit bin ich schon auf den nachfolgenden Punkt gekommen: nämlich die Antivirenprogrammierer. Jeder denkt vermutlich, daß dies ein weiteres Kriterium des Dualismus-Systems sein mag. Aber diese Abstoßung voneinander ist geringer als man sie sich vorstellt. Man gestaltet Viren so, daß sie - wenn möglich - nicht vom Programm bekämpft werden können. Hier verdient nicht zuletzt noch der Hersteller des Antivirusprogrammes. Die „Biester", wie Du sie bezeichnest, sind nun mal mit dem Beginn der Computer entstanden und werden auch in Zukunft nicht wegzudenken sein.*

Das Syndrom

Als ich Programmierer von Viren aufforderte, sich einmal in der Öffentlichkeit kundzutun, hoffte ich eigentlich, daß darauf auch die eine oder andere ernsthafte Zuschrift käme. Alles, was bisher dazu einging, ist jedoch Dein Papier gewordener Unfug. Die Geschichte mit dem Kollegen ist zwar recht rührend, erklärt aber keineswegs diese monströsen Mutationen, die bisweilen im Umlauf sind. Und wenn ein einziger Programmierer dieser digitalen Zeitbomben wirklich als Motivation die Sicherung von fremden Arbeitsplätzen im Sinn hat, werde ich Bäcker! Auch ist es vollkommen falsch, daß es schon Viren seit den Anfängen der Computer gibt. Damals (das war eine graue Vorzeit noch lange vor dem Erscheinen des C64) waren alle Computeruser (was man damals eben so Computer nannte) aufeinander angewiesen - und es war Sitte, dem anderen zu helfen, nicht zu schaden. Viren tauchten erst auf, als Computer sich zur Massenware entwickelten. Ich würde mich wirklich sehr über Zuschriften von diesbezüglichen Personen freuen - aber bitte von jemandem, der weiß, wovon er schreibt.

DREIERLEI

*Hallo Rainer!
1. Erkläre mir bitte etwas: (An dieser Stelle befand sich eine Liste indizierter Spiele. Anm. v. RR). All dies sind indizierte Spiele. Es ist also verboten, sie zu kaufen oder zu verkaufen. Aber ist es auch verboten, deren Namen zu erwähnen oder diese in Zeitungen abzudrucken? Meines Erachtens wäre es nicht schlecht, einmal eine Liste mit allen zensierten Spielen abzudrucken, oder ist das ein Redaktionstabu?
2. Zum Leserbrief „Nachschlag" (10/96) muß ich Deine Antwort sehr loben, da es eine faire und objektive Antwort war. Hut ab.
3. Kann es sein, daß mein 6-fach-Speed-CD-ROM zu schnell ist für Eure CD?*

Bye: Waka Sensei

**1. Ich kann mir hier einen Wolf schreiben - aber ich bringe es offensichtlich einfach nicht fertig, dieses dumme Mißverständnis aus der Welt zu schaffen! Indiziert bedeutet NICHT verboten. Ein indiziertes Spiel darf Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, und direkte oder indirekte Werbung dafür ist nicht zulässig. Ein Erwachsener kann durchaus ein indiziertes Spiel erwerben. Die Erwähnung eines solchen Spieles (von einer Liste ganz zu schweigen) könnte uns aber als indirekte Werbung ausgelegt werden.
2. Vielen Dank.
3. Nein, eigentlich nicht. Wir haben hier noch schnellere Laufwerke, und sie funktionieren einwandfrei.**

FRAUENSACHE

*Hallöchen Rainer!
Zu allererst möchte ich mich auf eine gewisse Petra beziehen. Eigentlich finde ich den Rummel um ihre Person recht lustig (im Gegensatz zu Mara), aber um der Gerechtigkeit Genüge zu tun, wie wäre es mit einem Poster von Dir? Aber nun zum eigentlichen Grund meines Briefes: Kann sich keiner vorstellen, daß es die Orks wirklich gibt? Aber es gibt sie doch! Ich habe lange geforscht, bis ich herausfand, daß die Orks in jeder Stadt leben - sie werden nur anders bezeichnet. Beamte! Man kann die Orks z. B. auf der Post an stupiden Verhaltensweisen wie dem Ablecken und Abstempeln von Briefen und an ihrer Aggressivität erkennen. Und offensichtlich darf man die Orks nicht entlassen! Deshalb möchte ich alle Postämter, Schulen usw. warnen, vor der Einstellung die Personen gründlich auf grüne Haut und Stoßzähne zu untersuchen.
Bezüglich des Leserbrief von Tanja in Ausgabe 9/96: Klar melden wir uns. PC Games-Leserinnen aller Länder vereinigt Euch! Ein Lob will ich mir sparen, da Du es sowieso grausam verstümmeln würdest. Grüße an Petra (lieber Redaktionsgeschneck als Schumi mit zwei Meter langem Kinn).*

Deine Anny

P.S. Nachdem Dich Tanjas Augenaufschlag so beeindruckt hat, kann ich auch meinen nicht zurückhalten (klimper, klimper). Druckst Du mich ab?

Das mit dem Poster von mir kannst Du ganz schnell vergessen! Ich bin ein echter Fotoscheuling und werde nur vor der Linse einer Kamera sein, wenn ich ohnmächtig oder gefesselt bin. Deine Ausführungen über die Orks haben mich mächtig erschüttert! Und wirklich: sie sind unter uns! Manche von ihnen grunzen sogar noch! P.S.: Das ist unfair! Gegen Vorwürfe oder Angepöbel kann ich mich wehren, aber gegen dieses „klimper, klimper" bin ich wehrlos. Gnade!

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der momentan in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an: Astat Media, Reklamation PC Games, Am Steinacher Kreuz 22, 90427 Nürnberg

Heftnachbestellungen

Es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (Zahlung nur per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich nur schriftlich an: CP Verlag & Agentur GmbH, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15^{00}-$19.^{00}$	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}	-
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}	http://www.ea.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.ikarion.com
Infogrames	0221-45431 06	Mo, Di, Do, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}	http://www.konami.com
MaxDesign	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15^{00}-18^{00}	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}	-
NEO	00 43-1607 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16^{00}-19^{00}	-
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.sierra.com
Softgold	0 21 31-9651 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	-
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}	-
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9^{00}-17^{00}	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

PC Games Disc & Mag & TIPS & TRICKS 12/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

haben Sie seit unserer Ausgabe 10/97 die Fahrertips für Grand Prix mitverfolgt und jede Menge Runden gedreht? Wir geben Ihnen Tips für die nächsten drei F1-Strecken ab Seite 706, so daß das große Ziel, Weltmeister zu werden, ein gutes Stück näher rückt.
Für alle, die sich mit dem Computergegner von Z langweilen und in der glücklichen Lage sind, entweder über Nullmodem oder per Netzwerk gegen einen menschlichen Mitspieler antreten zu können, haben wir von Eric Matthews Strategien, wie Sie Ihren Mitspieler schlagen können.
Die komplexe Wirtschaftssimulation Der Planer 2 hat den „Spielunternehmern" unter Ihnen sicher schon Probleme bereitet. Wie Sie es schaffen, daß auch bei Ihnen die Kasse klingelt, können Sie ab Seite 714 nachlesen.
Den brandeuen Mechwarrior-Nachfolger Mercenaries haben wir genauer unter die Lupe genommen. Bei unserer ausführlichen Komplettlösung zu den ersten 25 Leveln sollten keine Fragen mehr offen bleiben.
Verzweifelten Baphomets Fluch-Spielern wird ab Seite 721 weitergeholfen, wo wir im zweiten Teil das Adventure komplett gelöst haben.

Viel Spaß bei dieser Ausgabe

Simon Schmid

Komplettlösung Teil 3: France, England, Germany

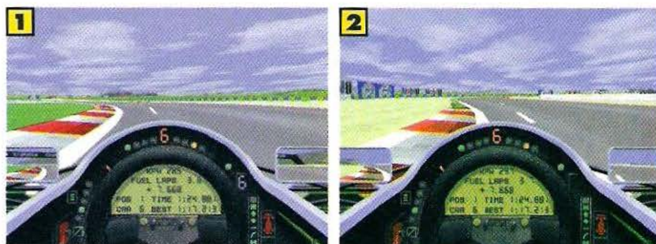
Grand Prix 2

Um bei Grand Prix 2 Weltmeister zu werden, muß man schon einige Trainingsstunden investieren. In diesem Monat geben wir Ihnen nützliche Fahrtips zu den Strecken in Hockenheim, Silverstone und Magny Cours. Wenn Sie sich strikt an die Gangvorgaben halten, dürfte einem Sieg nicht mehr viel im Weg stehen.



Frankreich - Magny Cours

Dieser Kurs hat es wirklich in sich. Wie in Silverstone gibt es hier einige Kurven, die mit extrem hoher Geschwindigkeit gefahren werden. Der kleinste Fahrfehler kann Sie deshalb einige Meter nach draußen tragen.

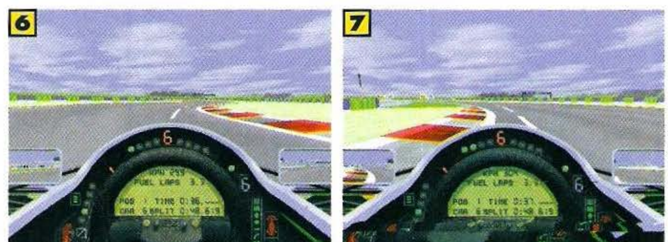




Nach der Zielgeraden liegen zwei sehr schnelle Linkskurven, die beide im sechsten Gang durchfahren werden sollten. Aufgrund der hohen Geschwindigkeiten bedeutet ein kleiner Fahrfehler aber fast schon das vorzeitige Ausscheiden: kommen Sie nur ein wenig von der Strecke ab, landen Sie im nächstbesten Kiesbett. Die anschließende langgezogene Rechtskurve fahren Sie im fünften Gang an, nehmen den Fuß vom Gas und durchqueren sie am Scheitelpunkt im vierten Gang bei knapp 200 km/h.



Die folgende Spitzkehre ist besonders gefährlich, weil man im vorhergehenden Streckenabschnitt die absolute Höchstgeschwindigkeit auf diesem Kurs erreichent. Beginnen Sie also kurz vor dem Schild 100 mit dem Bremsmanöver, damit Sie die Kurve ohne zu Schleudern im ersten Gang bei ca. 55 km/h durchqueren können.

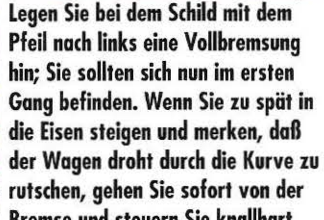


In dieser Schikane können Sie Mut beweisen: zeigen Sie keine Nerven, sondern beschleunigen Sie einfach voll durch. Am Ende der Schikane sollten Sie mit Endgeschwindigkeit auf die nächste Kurve zurasen.


8


9


10



Legen Sie bei dem Schild mit dem Pfeil nach links eine Vollbremsung hin; Sie sollten sich nun im ersten Gang befinden. Wenn Sie zu spät in die Eisen steigen und merken, daß der Wagen droht durch die Kurve zu rutschen, gehen Sie sofort von der Bremse und steuern Sie knallhart nach links - auch wenn Sie sich noch in einem höheren Gang befinden. Die einzige Hoffnung ist jetzt noch eine Art „Stotterbremse". In der Kurve können Sie nun langsam beschleunigen, so daß Sie die in der anschließenden leichten Rechtsbiegung bereits Tempo 200 erreichen.


11


12

Die folgende Rechts-Links-Kombination, muß oft trainiert werden, um sie perfekt zu fahren. Sie befinden sich im fünften Gang und fahren die erste Rechtskurve möglichst weit außen an - versuchen Sie aber eine Berührung mit dem Seitenstreifen zu vermeiden. Jetzt nehmen Sie den Fuß vom Gas, lassen die Drehzahl sinken und steuern den Wagen sanft nach links. Jetzt können Sie wieder voll beschleunigen.


13


14

Eine schwierige Rechtskurve, denn es läßt sich rein optisch kein Bremspunkt festlegen. Hier müssen Sie also selbst ausloten, wann gebremst werden muß.

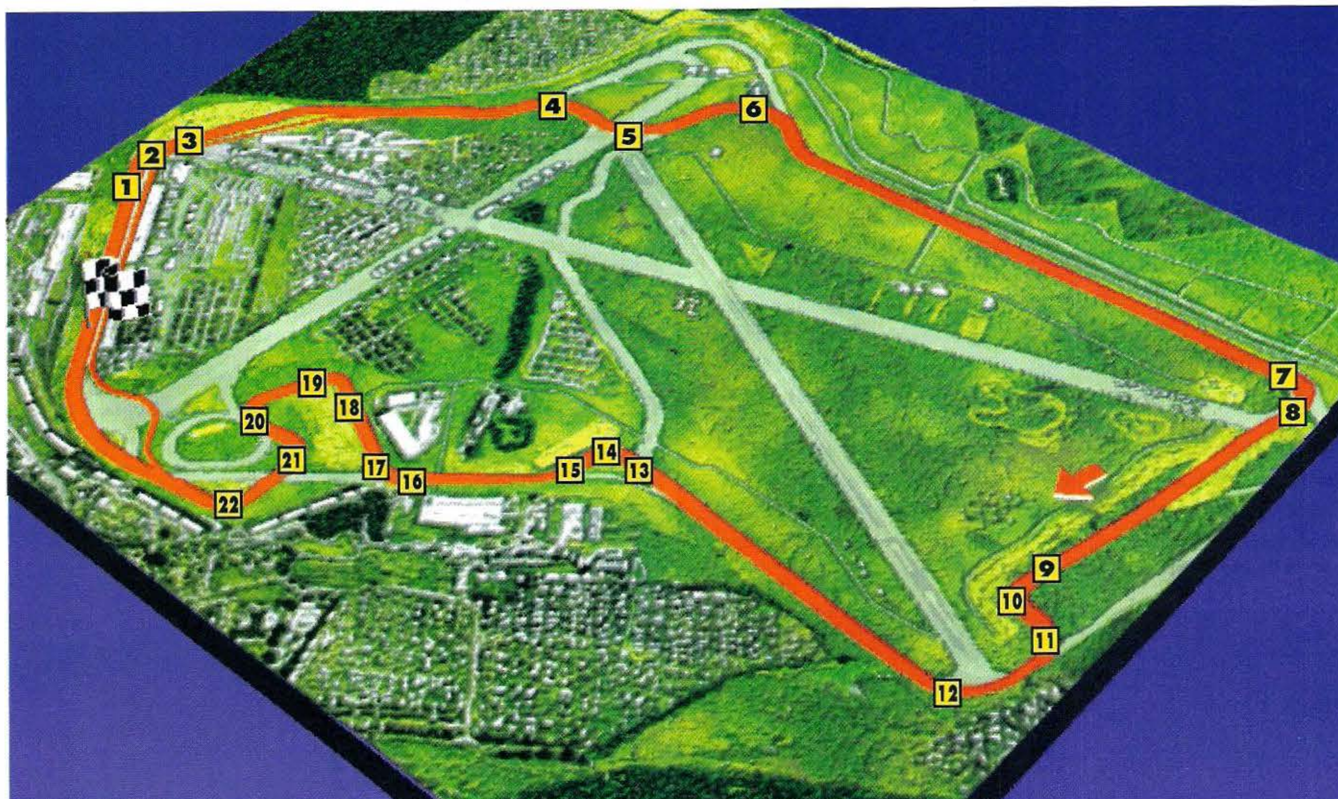

15


16


17

Nehmen Sie ab dem Schild 100 den Fuß vom Gas, ziehen Sie sanft nach rechts und dann wieder nach links - auf keinen Fall beschleunigen! Ganz im Gegenteil: sobald Sie die Einfahrt zur Boxengasse sehen können, sollten Sie möglichst stark bremsen, um die letzte Rechtskurve im ersten Gang bei knapp 80 km/h durchqueren zu können.

Wichtig: lassen Sie sich nicht von der Boxeneinfahrt irritieren. Oft genug sind wir bei Trainingsfahrten aufgrund der zahlreichen Markierungen am Boden gegen die Wand geschleudert. Achten Sie außerdem auf Verkehr, der in die Boxengasse abbiegen möchte und deshalb mit niedriger Geschwindigkeit fährt.



England - Silverstone

Silverstone ist die Hausstrecke vieler Rennställe. Der Kurs ist abwechslungsreich und anspruchsvoll, bietet er doch zahlreiche Kurven, die mit hoher Geschwindigkeit durchfahren werden müssen. Vor allem die schnellen Rechts-Links-Kombinationen haben es in sich.







Beim Schild 100 den Fuß vom Gas nehmen. Beim Kurveneingang müßte sich der Wagen nun im vierten Gang befinden, falls nicht, sollten Sie noch einmal kurz nachhelfen. Jetzt mit ca. 220 km/h durch die Kurve gehen und sobald Sie die Seitenbegrenzung berühren wieder voll auf`s Gas.







Wieder beim Schild 100 vom Gas gehen. Die schnelle Linkskurve im fünften Gang durchfahren, dann kurz bremsen und die abschließende Rechtskurve im dritten Gang möglichst hochtourig nehmen - der Wagen kann an dieser Stelle sehr schnell ausbrechen.





Ab dem Schild 100 eine Vollbremsung einleiten. Die nächste Rechtskurve läßt sich maximal mit Tempo 130 im ersten Gang durchfahren. Ziehen Sie dazu den Wagen von außen nach innen.



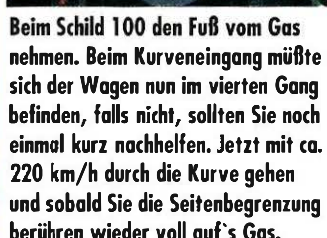


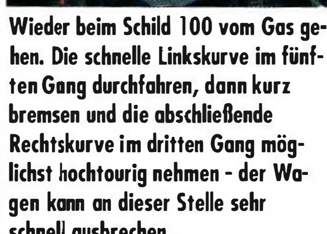
Es folgt nun die gefährlichste Kurve von Silverstone, da man sehr leicht geradeaus ins Kiesbett rutschen kann. Sobald das Schild mit dem Pfeil nach links auftaucht, sollten Sie so stark wie möglich bremsen. Da Sie sich aber zu diesem Zeitpunkt meist schon mitten in der Kurven befinden, sollten Sie kurz und abgehackt auf die Bremse treten, um wenigstens noch ein wenig lenken zu können. Bleiben Sie auf der Bremse stehen, rutschen Sie unweigerlich geradeaus.

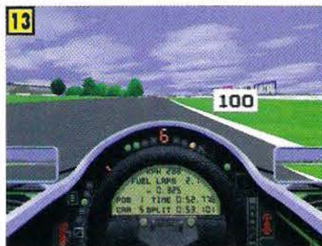




Die nun folgende langgezogene Rechtskurve beginnen Sie bei ca. 130 km/h. Geben Sie nun vorsichtig, aber kontinuierlich Gas, um am Ende der Kurve Tempo 250 zu erreichen.











Beim Schild 100 stark abbremsen und die beiden folgenden Kurven im zweiten Gang durchfahren. Bei der ersten Linkskurve sollte die Tachonadel noch 150 km/h anzeigen. Jetzt das Tempo weiter forcieren, um die anschließende Rechtskurve mit 170 Sachen zu nehmen. Sie können ruhig ein wenig mit dem Gaspedal spielen, allerdings sollten Sie sich darauf gefaßt machen, daß der Wagen ausbrechen kann und dementsprechend in Bereitschaft gehen.





Auch wenn diese Kurve etwas gefährlich aussieht, beschleunigen Sie weiter. Unterhalb des Banners der Firma Campari sollten Sie 270 km/h erreicht haben. Nehmen Sie jetzt nur für einen Sekundenbruchteil das Gas ein wenig zurück, lenken Sie in die Kurve ein und beschleunigen Sie noch einmal für kurze Zeit.





Jetzt folgt eine relativ harmlose Linkskurve. Bremsen Sie solange, bis Sie sich im dritten Gang befinden, lassen Sie die Drehzahl weiter sinken und durchqueren Sie die Kurve schließlich im zweiten Gang.

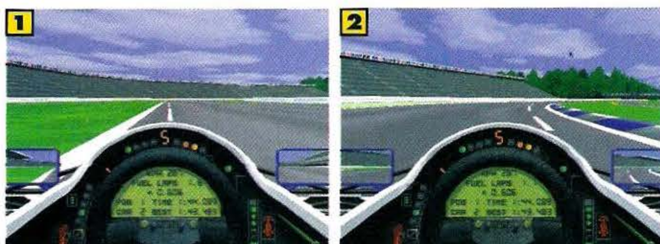






Den letzten Streckenabschnitt sollten Sie mit Vorsicht genießen. Werden Sie nicht leichtsinnig, sondern bleiben Sie im ersten Gang. Erst wenn Sie am letzten Scheitelpunkt vorbei gekrochen sind, sollten Sie vehement beschleunigen, um auf der Zielgeraden Höchstgeschwindigkeit zu erreichen.





Deutschland - Hockenheim

Der Hockenheimring ist für seine hohen Geschwindigkeiten bekannt. Lediglich drei Schikanen zwingen die Fahrer kurzzeitig den Fuß vom Gas zu nehmen. Diese Schikanen sind anfangs recht schwierig zu bewältigen, hat man jedoch eine im Griff, so sind die beiden übrigen kein großes Problem mehr.



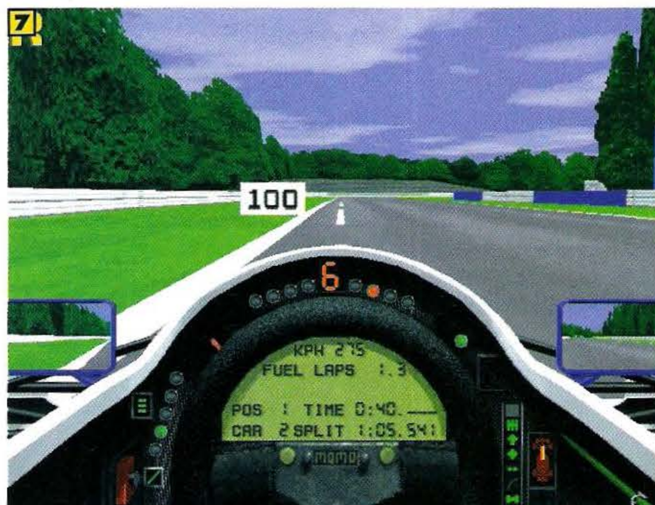
Kurz nach dem Schild 100 sollten Sie sich im fünften Gang befinden. Mit knapp 290 km/h gehen Sie in die Rechtskurve hinein und versuchen diese Geschwindigkeit zu halten, ohne zu beschleunigen oder zu bremsen. Sie sollten sich beim Ausgang der Kurve relativ hochtourig im fünften Gang befinden.







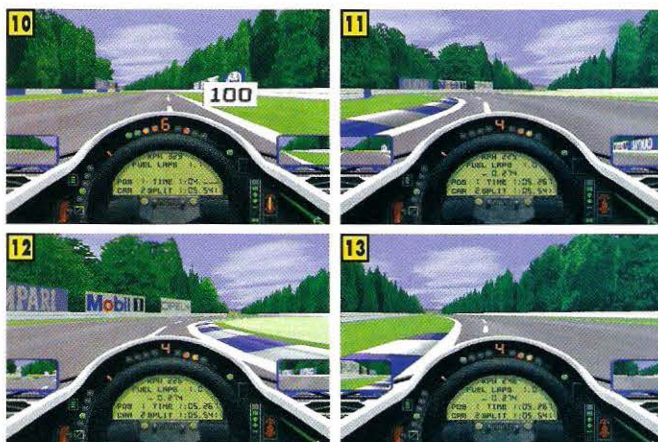
Bremsen Sie beim Schild 100 so stark ab, daß Sie sich bei der ersten Biegung der Schikane im dritten Gang befinden. Jetzt noch einmal stark bremsen (am besten kurz und abgehackt) und im ersten Gang knapp an der linken Seitenbegrenzung vorbeikriechen. Danach wieder Vollgas!







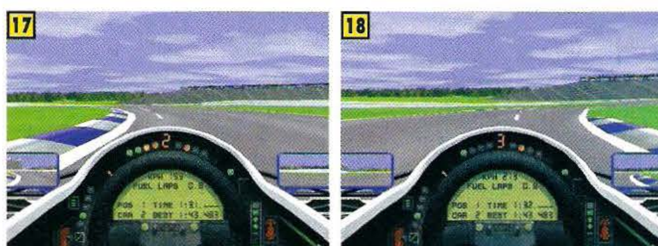
Wieder bremsen Sie beim Schild 100, diesmal aber so stark, daß Sie sich bei Beginn der Schikane schon im ersten Gang befinden. Diese Kombination sollten Sie mit maximal 85 km/h durchqueren, schon ein leichtes Berühren der Seitenbegrenzung kann Ihren Wagen von der Bahn bringen.



Beim Schild 100 bremsen. Dann im vierten Gang bei knapp 220 km/h in die Schikane hineingehen, den Wagen sanft hindurchlenken und ganz langsam wieder beschleunigen. Beim Ende sollten Sie schon wieder Tempo 250 erreicht haben.



Ab dem Schild 100 vom Gas gehen und die Drehzahl fallen lassen, bis Sie sich im fünften befinden. Jetzt leicht nach rechts lenken und sobald die Strecke wieder relativ gerade verläuft, vehement auf die Bremse gehen, denn die Linkskurve läßt sich nur im ersten Gang bei knapp 110 km/h durchfahren.



Zu Beginn dieser Kurve können Sie noch einmal kurzzeitig bis in den dritten Gang hochbeschleunigen, gehen Sie dann aber sofort wieder vom Gas beziehungsweise bremsen Sie leicht, damit Sie sich vor dem Scheitelpunkt wieder im zweiten Gang befinden.



Jetzt noch einmal ganz kurz beschleunigen, wieder vom Gas und im zweiten Gang durch die letzte Kurve. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, berühren Sie die Seitenbegrenzung ganz leicht.

Allgemeine Spielstrategien

Z Multiplayer



Aufgrund der großen Nachfrage nach Tips zum Multiplayer-Modus von Z hat sich Spieldesigner Eric Matthews bereiterklärt, seine besten Tricks zu den Mehrspieler-Karten preiszugeben.

2-Spieler-Karten

LEVEL 1: WÜSTE

1. Die Ps-Truppe erobert den MP hinter den Felsen in der Ecke. Unterwegs sollten die Granaten eingesammelt werden, mit denen sich das Team durch's Gebirge sprengt.
2. Die zweite Ps-Gruppe besetzt den LP im seitlichen Sektor.
3. Mit der dritten Ps-Mannschaft schlägt man sich möglichst zur Flagge nebst Gun im mittleren Bereich durch. Falls Ihr Gegner schneller war, können Sie die Effektivität seiner Fabrik durch das Zerstören der Brücken (Kp, Panzer) mindern.
4. Vorsicht: Der Sektor, auf dem sich die FF und die RF befinden, ist nach allen Seiten hin sehr anfällig für Überraschungsangriffe.

LEVEL 2: VULKAN

1. APC schnell mit Kp bestücken und zum Kartenzentrum schicken
2. Ps über die Brücke schicken und dann an der Seite entlang zum LP. Flagge nicht vergessen!
3. Sch am APC vorbei zum Felsen-Gebiet lotsen, unterwegs Granaten aufsammeln und den LP besetzen
4. MP in die Kartenmitte bugsieren und dort die RF bzw. W bewachen
5. Der LP ballert sich durch den Felsen und die FF des Gegners bombardieren
6. Mit MP und APC die gegnerische RF in der Kartenmitte angreifen
7. In der RF Py bauen lassen und die K im APC ersetzen.
8. Riskant, aber wirkungsvoll: In der FF einen SP bauen lassen.

LEVEL 3: ARKTIS

1. APC mit Kp bestücken, während die Ps den LP erobern
2. APC und LP zur Verteidigung in die Nähe der FF3 manövrieren
3. MP und Ps zur FF4 schicken, die von Felsen umgeben ist
4. Sch schnappen sich die Insel-Flagge in der Nähe des Forts (unterwegs Granaten einsammeln)
5. Die Sch zur Eroberung der Kartenmitte einsetzen
6. Zweiter Kp-Trupp unterstützt die Sch im Zentrum



LEVEL 4: DSCHUNGEL

1. Der SP rollt auf der mittleren Straße entlang und schnappt sich die Flagge in der Mitte.
2. Setzen Sie Ihre Kp zur Eroberung des Gebietes in der Nähe Ihres Forts ein. Lohn der Mühe: eine FF5.
3. Zerstören Sie mit den K die Felsen und stoßen Sie auf die Sch/MP-Gruppe.
4. Der APC wird mit den Py bestückt; einer davon sollte in der Hau vor dem Fort Platz nehmen.
5. Der APC und der MP bewachen die Kreuzung bei der W.
6. Die Ps erobern das Territorium in der anderen Ecke neben Ihrem Fort und treffen sich dann mit der APC/MP-Gruppe (unterwegs den LP mitnehmen).
7. Im Fort und der benachbarten RF Ls produzieren und damit die mittlere Straße kontrollieren.

LEVEL 5: STADT

1. Die Sch holen sich den MR und werden von einem LP begleitet.
2. Sobald die Sch den MR bestiegen haben, beauftragen Sie das Bataillon mit der Eroberung der FF5 in der Ecke.
3. Die Ps übernehmen den SP und werden vom zweiten LP unterstützt.
4. Ihre zweite Ps-Truppe watet durch den Fluß und übernimmt einen der mittleren Sektoren - inklusive LP, Rak und und Gun.
5. Die Py warten bei der FF5 in der Nähe des Forts, bis dort ein APC hergestellt wurde.
6. In Ihrem Fort produzieren Sie entweder einen SP oder einen MR.
7. Jetzt warten Sie eine günstige Gelegenheit ab, um eine der FF4-Sektoren in der Kartenmitte einzunehmen.

LEVEL 6: STADT 2

1. Hinterlassen Sie mindestens eine Artillerie-Einheit (z. B. einen LP) bei Ihrem Fort, mit der Sie die Brücken nach erfolgter Reparatur wieder beschädigen können. Ihr Fort sollte Einheiten produzieren, die bald darauf diese Aufgabe übernehmen können (z. B. Kp).
2. Die Py übernehmen den APC.
3. Die Kp marschieren über den Fluß und bomben eine Schneise in eine der beiden Felswände (entweder linke oder rechte Kartenseite).
4. Teilen Sie Ihre Streitkräfte auf die beiden Rand-Gebiete neben Ihrem Fort auf. Sammeln Sie unterwegs die Fahrzeuge ein und berühren Sie die Flaggen dieser Sektoren.
5. Lassen Sie leistungsstarke Einheiten produzieren, mit denen Sie Ihre Mannschaft verstärken. Greifen Sie dabei nicht zu früh an. Einige schmerzhafte „Guerilla-Angriffe" in der Kartenmitte werden den Gegner zum Abziehen einiger Einheiten vom Kartenrand verlassen.
6. Mit dem MR zerstören Sie ggf. die FF5 hinter den Felsen aus sicherer Entfernung; die Hau auf der anderen Seite bemerkt diesen Angriff nicht.

4-Spieler-Karten

LEVEL 1: WÜSTE

1. Der APC wird zum MP verlagert. Die Insassen steigen aus und werden in den MP verfrachtet. Diese Maßnahme verhilft Ihnen zu einem entscheidenden Vorteil gegenüber all jenen Spielern, die dies verpassen. Einer der LP wird zur Unterstützung des MP abgeordnet.
2. Der J und der zweite LP verteidigen die Straßen-Kreuzung beim herrenlosen LP.
3. Ein J fährt in die Kartenmitte und macht die dortige RF frühzeitig funktionstüchtig.
4. Falls einer Ihrer Gegner die Verteidigung der herrenlose Fahrzeuge/Geschütze vernachlässigt, sollten Sie diese Einheiten einfach zerstören (LP bzw. MP einsetzen).
5. In der Kartenmitte übernehmen Sie sofort die feindlichen Sektoren, sobald in einer der Fabriken Einheiten hergestellt wurden - riskant, aber bei Gelingen überaus lohnenswert.

LEVEL 2: VULKAN

1. Ihre Sch übernehmen den SP und werden dabei von einem LP beschützt.
2. Eine Ps-Einheit läuft in die Kartenmitte und erobert die Gun. Auch hier fungiert ein LP als Begleitschutz.
3. Ihre zweite Ps-Einheit schnappt sich die drei herrenlosen Fahrzeuge in den Ecken der Karte. Der APC wird von der Felswand weggelotst. Versuchen Sie, die gegnerischen APCs mit Ihrem SP zu vernichten, solange der APC nicht besetzt wurde.
4. Falls ein Spieler nicht rechtzeitig die Gun in der Kartenmitte besetzt, können Sie diese entweder mit einem Ihrer Ps besetzen oder mittels LP zerstören.
5. In Ihrer RF4 produzieren Sie Py oder Sch, mit denen Sie den APC ausstatten.

LEVEL 3: ARKTIK

1. Die Sch nehmen die Hau in der Mitte ein und nehmen unterwegs den MP mit. Der SP begleitet diese Gruppe.
2. Jeweils eine Ps-Einheit kümmert sich um die herrenlosen LPs und vernichtet damit die Brücken.
3. Der Fahrer des APCs wird herausgeschmissen und durch einen Kp ersetzt. Der APC und der Kr orientieren sich in Richtung Gun, die sich neben der RF4 befindet. Stecken Sie den Kr in die Gun.
4. Ihre 2. Sch-Gruppe erobert die Flagge auf der Insel und verteidigt diese. Achtung: Die Inseln sind traditionsgemäß heiß umkämpft.
5. Wenn einer Ihrer Gegenspieler nicht rechtzeitig „seine" LPs übernimmt, schleichen Sie sich über die Brücke und zerstören bzw. erobern die LPs.
6. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie mit Ihrem APC die gegnerische FF4 bombardieren. Achten Sie dabei aber immer auf die dortige Hau. Diese Fabrik ist problemlos zu bewachen und kann daher zur Produktion leistungsfähiger Einheiten eingesetzt werden.

LEVEL 4: DSCHUNGEL

1. Die Sch erobern den SP und eilen damit dem APC zur Hilfe.
2. Die Py steigen in den APC.
3. Mit den Ps erobert man den MP und beordert sowohl den LP als auch den MP zu dieser Einheit.
4. Falls Ihre Einheiten beim APC-Standort sowie am Panzer-Treffpunkt (LP plus 2 x MP) der gegnerischen Streitmacht überlegen sind, können Sie deren FF zerstören.
5. Die Kp wandern zur Felswand, die nicht von einer Gun bewacht wird. Eine mögliche Taktik besteht darin, einen Angriff auf das gegnerische HQ zu starten, falls diese Stelle nicht ausreichend von ihm bewacht wird. Allerdings sollten Sie damit rechnen, daß Sie die beteiligten Einheiten verlieren.
6. Beobachten Sie Ihre Gegner und schlagen Sie sofort zu, wenn er Fabriken unverteidigt läßt oder Panzer/Geschütze zu spät erobert. Sorgen Sie für eine ausgewogene Verteidigung an allen Fronten.
7. Eine Allianz zwischen zwei benachbarten Spielern kann sich in diesem Level für beide Seiten auszahlen.

LEVEL 5: STADT

1. Beide Sch-Einheiten waten durch den Fluß in Richtung Kartenmitte und nehmen unterwegs alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Der Sektor wird eingenommen.
2. Die Ps holen sich den LP an der RF5 und genießen dabei den Schutz des MR.
3. Die zweite Ps-Einheit und die Kp bewegen sich zur FF4. Bestücken Sie den APC mit den Kp und den LP mit den Ps.
4. Falls Ihr Gegner die Gegend um „seine" FF4 nicht genügend verteidigt, können Sie diesen Vorteil nutzen und Ihren SP sowie den APC dazu einsetzen, um seinen Bezirk zu erobern. Sobald Sie diesen Sektor annektiert haben, zerstören Sie gemeinerweise die Brücke zur Insel. Dies wird ihn daran hindern, das verlorene Territorium mit seinen Einheiten zurückzuerobern.
5. Der Abstand zwischen den Panzern/Geschützen hindert Sie daran, die gegnerischen Fahrzeuge einfach zu klauen; zudem sind Ihre Einheiten nicht gerade die schnellsten. Die wirksamste Strategie besteht darin, Ihre Verteidigungslinie aufrecht zu erhalten, während Sie eine starke Streitmacht aufbauen, mit der Sie später einen Angriff vornehmen. Wichtig in diesem Level: Die „manuelle" Steuerung der Einheiten bei Schlachten zwischen zwei gleichstarken Armeen.



Abkürzungen

Kr	Krieger	LP	Leichter Panzer	Gun	Gun
Ps	Psychos	MP	Mittlerer Panzer	Rak	Raketenwerfer
Kp	Kämpfer	SP	Schwerer Panzer	RF	Roboterfabrik
Sch	Schützen	APC	Armoured Per. Carrier	FF	Fahrzeugfabrik
Py	Pyros	MR	Mobiler Raketenwerfer	R	Radar-Anlage
Ls	Laser	Hau	Haubitze	W	Werkstatt
J	Jeep	Gat	Gattling	F	Fahne

Allgemeine Spieletips

Der Planer 2

Kaum eine andere deutsche Wirtschaftssimulation kann sich in Sachen Komplexität mit Der Planer 2 messen. Um Ihnen den Einstieg in dieses Programm zu erleichtern, haben wir Holger Dickmann von Greenwood Entertainment gebeten, den PC Games-Lesern grundlegende Tips zu „seinem" Spiel zu verraten.



Autovermietung

BESTE STANDORTE: New York, Miami, Philadelphia, London, Madrid, Barcelona, Sevilla, Malaga, Berlin, Hamburg, Bonn, Frankfurt am Main, München, Stuttgart, Köln, Paris, Nizza, Lissabon, Wien, Bern, Lausanne, Rom, Dublin, Kopenhagen, Oslo, Stockholm, Helsinki, Amsterdam, Brüssel, Luxemburg

- Für die Autovermietung benötigen Sie ein Verwaltungsgebäude und mindestens eine Service-Station in einer Stadt. Die Service-Angestellten betreuen Ihre Kunden, die Reinigungskräfte säubern die Fahrzeuge, wenn sie abgegeben werden. Die Kunden kommen stündlich in die Service-Stationen. Je mehr Service-Stationen im Stadtgebiet angemietet sind, desto mehr Kunden kommen, um Fahrzeuge anzumieten.
- Die Kunden unterteilen sich in zwei Gruppen: Privatpersonen und Firmenangestellte. Privatpersonen bezahlen den vollen Preis, Firmenangestellte verlangen einen Rabatt für die jeweilige Firma. Ansonsten schauen sie zuerst bei der Konkurrenz nach und mieten eventuell dort ein Fahrzeug. Den Firmenrabatt können Sie über den Computer für jede Fahrzeug-Klasse festlegen.



Die Wahl des richtigen Firmenstandorts ist die Grundvoraussetzung für den Erfolg Ihrer Autovermietung.

- Bonuspunkte gibt es bei Firmenkunden in folgenden Staffeln: 1-10% Rabatt, 11-25% Rabatt, 26-50% Rabatt, 51-70% Rabatt, 71-99% Rabatt. Wird kein Firmenrabatt gewährt, so gibt es einen Malus.
- Für alle Fahrzeug-Klassen sind zu Spielbeginn durchschnittliche Preise deutscher Autovermietungen eingetragen. Hierbei ist zu beachten, daß in dieser Simulation Deutschland vom Geldwert her gesehen der Nullpunkt ist. Der Geldwert entspricht der Kaufkraft der Einwohner jedes Landes. Hierbei wird das mögliche Gehalt berücksichtigt, das in verschiedenen Berufen erzielt werden kann. Deutschland ist somit bekannt für hohe Löhne, Polen für Niedriglöhne. Dies bedeutet, daß die Deutschen mehr Geld für etwas ausgeben können als Ihre Nachbarn, in diesem Beispiel die Polen. Die voreingestellten Preise können also in Deutschland realisiert erden. Die USA haben geldwertmäßig einen Abschlag von ca. 40%. Dies bedeutet, daß alle voreingestellten Preise um ca. 40% gesenkt werden müssen, damit die Autovermietung anläuft. Die Bürger der Vereinigten Staaten gelten als sehr konsumfreudig. Es muß somit billig sein, damit der Bürger es auch bezahlen kann. Denn schließlich verdient man im Verhältnis zu Deutschland nur ca. 40% bei gleicher Arbeit. Sie werden dies merken, wenn Sie einmal in den USA spielen sollten. Die Angestellten sind vom Gehalt her gesehen wesentlich günstiger als in Deutschland. Auch die Arbeitszeiten sind bei niedrigerem Gehalt wesentlich länger als in Deutschland.
- Grundsätzlich gilt, daß sich PKWs am leichtesten vermieten lassen. Sie sind auch von der Anschaffung her gesehen am günstigsten. Kleintransporter werden häufig von Privatpersonen für Umzüge angemietet oder ein Softwarehaus mietet einen Kleintransporter, um Computerspiele zum Distributor zu bringen. LKW und LKW-Anhänger werden eher selten vermietet, genauso wie Busse. Doch worauf kommt es dem Kunden an? Bei allen Fahrzeugen sollte es sich um Neufahrzeuge handeln, die nicht älter als zwei Jahre sind. Als Sonderausstattung sollte alles zur Verfügung stehen, was man beim Mercedes-Händler bestellen kann. Andernfalls kommt es u. U. zu Service- oder Image-Verlusten.
- **Wichtiger Hinweis:** Der Service vor Ort, den Sie dem Informationsmenü im Computer entnehmen können, stellt nicht den Service Ihrer Service-Angestellten dar, sondern gibt die Kundenzufriedenheit bezüglich Ihres Angebots an. Denn Ihre Kunden möchten beim Betreten der Service-Station grundsätzlich alle Fahrzeugarten anmieten können. Eventuelle Beschwerden erhalten Sie schriftlich; schauen Sie daher ab und zu in die Post im Managerbüro. Doch wie mietet der Kunde? Bis zum 10. jeden Monats ist eine Anmietung eines Fahrzeugs für einen kompletten Monat möglich. Haben Sie weitere Standorte im Land, so wird vielleicht das Ziel diese Stadt sein, ansonsten wird das Fahrzeug für ‚vor Ort' angemietet. Montags kommen Kunden, die ein Fahrzeug gerne für eine Woche anmieten möchten. Donnerstags, freitags und samstags ist ein beliebter Zeitpunkt, um ein Fahrzeug fürs Wochenende anzumieten. Egal, ob es die S-Klasse für eine Spazierfahrt ist oder ein Kleintransporter für einen Umzug. Dann gibt es natürlich noch die Kunden, die ein Fahrzeug für einen oder mehrere Tage anmieten möchten. Ihre Service-Angestellten vermieten nur Fahrzeuge, die zu 100% sauber sind, einen Mindest-Zustand von 98% aufweisen und deren Kilometerstand unterhalb des Inspektionswertes liegen. Diese Fahrzeugwerte können Sie über den Computer anzeigen lassen (Suchoptionen: ‚Andere Infoausgabe') oder indem Sie die Fahrzeuge im Fuhrpark einzeln anklicken. Wenn Sie keine Vollkaskoversicherung für Ihre Mietfahrzeuge anbieten, so erhalten Sie beim jeweiligen Kunden einen Malus. Hierbei müssen Ihre Fahrzeuge nicht Vollkasko versichert sein. Es geht lediglich darum, daß der Kunde bei einem Unfall nichts an Sie zahlen muß. Wie Sie das mit Ihrer Versicherung abwickeln, ist dem Kunden schließlich egal. Für LKW, Busse und LKW-Anhänger ist in Deutschland eine begrenzte Kilometerzahl gängig. Bedenken Sie nur, daß der Kunde auf den Vermietpreis diese Zusatzgebühren zahlen muß. Wenn er dies nicht kann, so mietet er das Fahrzeug nicht.



Ihr guter Stern auf allen Straßen: Vor allem die neuen Modelle der Nobelmarke sind bei den Kunden heißbegehrt.

Stadtrundfahrten

BESTE STANDORTE: New York, Miami, London, Madrid, Barcelona, Malaga, München, Sevilla, Paris, Nizza, Lissabon, Wien, Salzburg, Bern, Luzern, Rom, Mailand, Venedig, Florenz, Warschau, Kattowitz, Danzig, Breslau, Prag, Budapest, Szeged, Dublin, Kopenhagen, Oslo, Lillehammer, Stockholm, Göteborg, Helsinki, Amsterdam, Den Haag, Nimwegen, Brüssel, Antwerpen, Lüttich, Luxemburg

- Für die Stadtrundfahrten benötigen Sie nur ein Verwaltungsgebäude in einer Stadt. Über das örtliche Fremdenverkehrsamt können Sie gegen eine Gebühr Touristen aus aller Welt vermitteln lassen. Lukrativ wird es allerdings erst dann, wenn Sie Reisebüros ein

schalten. Die Touristen buchen Ihre Rundfahrten, wenn die Zielstadt innerhalb von 1000 km zu Lande erreichbar ist. Dies bedeutet folgendes: Sie haben ein Reiseunternehmen in Spanien. Die Touristen werden über das Fremdenverkehrsamt vor Ort vermittelt. Doch viele Spanier können Ihre Preise nicht zahlen und Sie erhalten viel Post mit Beschwerden. Engagieren Sie also ein Reisebüro in Süddeutschland, denn die Bundesbürger verreisen gerne und haben auch das entsprechende Geld in der Tasche - dies gilt übrigens auch für die Franzosen. Treffen diese Touristen nun in Ihrer Stadt ein, so zahlen sie auch gerne „überhöhte" Preise für die Stadtrundfahrten.


Dauer und Preis der drei Stadtrundfahrten müssen sorgfältig an die jeweilige Metropole angepaßt werden.

- Die kleine Stadtrundfahrt sollte zwischen 50 und 100 Minuten dauern. Ansonsten sind die Touristen verärgert und Ihr Image sinkt. Die große Stadtrundfahrt und die Lichterfahrt sollte jeweils mindestens 120 Minuten betragen, aber 240 Minuten nicht überschreiten.
- Die höchste Abfertigungsquote wird bei der ersten Tour am Morgen erreicht. Die übrigen Touristen warten, bis ein Bus wieder zurück ist, um dann einsteigen zu können. Kassiert wird erst, wenn die Touristen in den Bus einsteigen. Müssen sie allerdings lange auf den Rundfahrtbeginn warten, so kaufen sie schon gerne mal ein Eis oder Souvenirs. So kann es dann durchaus vorkommen, daß am Ende kein Geld mehr für Sie übrig ist und die Stadtrundfahrt leider wegen Geldmangel entfällt.


In New York herrschen für praktisch jede Branche optimale Bedingungen.

Bodyguard-Service

BESTE STANDORTE: New York, Boston, Miami, Philadelphia, London, Madrid, Barcelona, Sevilla, Malaga, Berlin, Hamburg, Frankfurt am Main, Düsseldorf, München, Stuttgart, Hannover, Köln, Essen, Karlsruhe, Paris, Marseille, Nizza, Lissabon, Wien, Bern, Genf, Lausanne, Luzern, Rom, Mailand, Dublin, Kopenhagen, Oslo, Stockholm, Malmö, Helsinki, Amsterdam, Rotterdam, Brüssel, Luxemburg

- Sehr wichtig ist in diesem Bereich das Image. Liegt dies im Schnitt über 10%, so erhalten Sie andere Aufträge als Sie normalerweise bekommen würden. Die Zeitungsmeldungen über Feiern, Kongresse etc. sind dann wichtige Hinweise für Sie. Vielleicht erhalten Sie ja dort den einen oder anderen Auftrag.
- Je höher Ihr Imagewert ist, desto lukrativer werden die Aufträge. Erwarten Sie aber nicht, daß z.B. in einer Stadt wie Tecklenburg das große Geld verdient werden kann.


Ohne Werbung in der lokalen Presse wird auch der beste Bodyguard-Service vergeblich auf Kunden warten.

Werttransporte

BESTE STANDORTE: New York, Boston, London, Madrid, Valencia, Barcelona, Sevilla, Malaga, Berlin, Hamburg, Frankfurt am Main, Düsseldorf, München, Bremen, Stuttgart, Hannover, Nürnberg, Köln, Ludwigshafen, Bonn, Paris, Le Havre, Lissabon, Wien, Zürich, Genf, Luzern, Rom, Mailand, Danzig, Prag, Dublin, Kopenhagen, Oslo, Stavanger, Stockholm, Helsinki, Amsterdam, Brüssel, Antwerpen, Luxemburg

Hier sollten sie jedoch etwas vorsichtig sein, denn es gibt auch Aufträge, die im Lager zwischengelagert werden!

Holger Dickmann

Komplettlösung - Teil 1

MechWarrior: Mercenaries

Die folgenden Beschreibungen gelten für die Missionen, denen Sie sich während Ihrer Karriere als „einfacher" Söldner stellen müssen (ohne Finanzen!). Was die Wahl des Mechs angeht, gebe ich nur hin und wieder einen kleinen Tip, da fast jeder Pilot andere Präferenzen hat...

MISSION 1-4
Trainings Mission, Turkey Shot, Cat and Mouse, Final Examen
Während der ersten vier Missionen wird Ihnen ein alter Haudegen zur Seite stehen, um Sie auf die bevorstehenden Aufträge vorzubereiten. Von simplen Navigationsübung bis hin zu einem Kampf mit mehreren Mechs reicht die vor den schwierigen Missionen stattfindende Ausbildung. Haben Sie es geschafft ? Na, dann kann's ja endlich losgehen!

DRACONIS: Stadtgebiet

MISSION 5: SCALPEL
■ 3. Stock eines Gebäudes vernichten ■ alle Feinde ausschalten
An Nav Alpha steht das eigentliche Zielgebäude, der dritten Stock ist hell erleuchtet! Ein bißchen Zielwasser ist hier schon nötig, um nicht das ganze Gebäude in Schutt und Asche zu legen. Zu einfach? Stimmt. Auf Sie warten noch zwei Panzer, ein Mech und ein Hubschrauber...



MISSION 6: SNAKE CITY
■ Den Gouverneur aus der Stadt eskortieren ■ alle feindlichen Mechwarriors vernichten
Begeben Sie sich so schnell wie möglich zu dem Fahrzeug des fliehenden Gouverneurs. Denn ein feindlicher Mech tut bereits sein Bestes, um den Würdenträger aufzuhalten. Sobald Sie den Mech unschädlich gemacht haben, können Sie sich erst einmal den in der Stadt herumschwirrenden Gegnern widmen. Halten Sie sich jedoch nicht zulange auf, da es ein Hubschrauber in der Nähe des Nav Points auf Ihren Schützling abgesehen hat.

MISSSION 7: BACK DOOR
■ die feindlichen Mechs mit den Anführern ausschalten
Identifizieren Sie die gegnerischen Anführer, und machen Sie ihnen die Hölle heiß!

FREE PROSERPINA MUTINEERS: Wüste, Ebene, Stadt

MISSION 8: PHOENIX-DAWN
■ Basis verteidigen ■ Eskortieren
Waren Ihnen die vorherigen Missionen zu leicht? Jetzt geht's rund! Ihre Zielsysteme funktionieren in dieser Mission nur bedingt, da überall Kristalle in der Gegend stehen, die wie Ziele behandelt werden, also: Augen auf! In Ihrem Briefing wurde kein Wort darüber verloren, daß sich bereits an der Landezone zwei Gegner aufhalten! Wenn Sie sich erfolgreich gegen diese zur Wehr gesetzt haben, geht's weiter zu dem Rendevouz-Punkt mit dem Scout, der jedoch bei Nav Beta und nicht wie geplant bei Nav Alpha wartet. Dort angekommen geht's zu der Basis bei Nav Gamma, wo Sie widerum auf zwei Gegner losgehen. Nach heftigen Kämpfen sollen Sie dann auch noch einen Transporter mit den Kommandeuren der Basis eskortieren - da fällt noch ein gegnerischer Jenner-Mech an.

MISSION 9: BLOOD-FOR-BLOOD
■ Varus finden und eliminieren ■ Kommunikationsanlagen zerstören
Tip: mindestens eine Langstreckenwaffe mitführen
Zu Beginn der Mission warten Sie in einer Schlucht, bis die per Funk angekündigte Patrouille vorbeigezogen ist. Dann geht's los in Richtung Nav Iota. Aus sicherer Entfernung zerlegen Sie erst einmal die beiden Geschütztürme an der Kommunikationsanlage. Dann werden zwei Mechs auf Sie aufmerksam. Das ist nur der Vorgeschmack! Denn nach erfolgreicher Vernichtung dieser Wachen muß man sich Varus stellen. Sein Mech steht auch in der Nähe von Nav Iota. Identifizieren Sie den Mech, um sicher zu gehen, daß es sich auch um Varus handelt. Wenn das geschafft ist, viel Spaß beim Zerstören der Gebäude! Dann weiter zum nächsten Wegpunkt, wiederum Geschütze zerstören und schnell die Gebäude vernichten, dann nichts wie weg zum Nav Lambda.

MISSION 10: CRYSTAL STORM
■ Artellerie verteidigen ■ Mechs zerstören
Hier herrscht ein übler Sandsturm! Zu Beginn der Mission haben Sie bereits zwei gegnerische Einheiten auf dem Radar. Die sollten Sie, wer hätte es gedacht, unschädlich machen. Halten Sie die Jungs in Atem, damit die nicht die verbündete Artellerie angreifen. Ist das geschafft, geht's Richtung Norden, um den feindlichen Stoßtrupp aufzuspüren. Sobald Sie die Gegner gesichtet haben (vier Mechs) bekommen Sie tatkräftige Unterstützung von der Artellerie! Viel Spaß beim Zerballern der Gegner, und passen Sie auf, daß Sie kein Sand in's Getriebe bekommen...

MISSION 11: FINAL STRIKE
■ Transporter beschützen ■ alle Gegner eleminieren
In der Stadt liegt ein Kriegsgefangenenlager, in dem sich Kamaraden aufhalten. Sie sollen nun die Rettungslastwagen beschützen und bei der Gelegenheit gleich den Gegner ein wenig „aufmischen". Für diesen Einsatz wird Ihnen ein 85 Tonnen Ungetüm zur Verfügung gestellt, den Sie auch brauchen werden. Hier ist nämlich ein Heavy Metal Cha-Cha von der härteren Sorte angesagt. Auf dem Weg in die Stadt müssen Sie bereits zwei Panzer und zwei Mechs zerstören. In der Nähe des Lagers (Nav Punkt) ist ein graues Gebäude (das Rising Sun Hotel), in dem sich befreundete Infanterie aufhält. Sobald Sie in der Nähe sind, identifizieren Sie das Hotel und freuen sich über die Unterstüt-



Spätestens ab Mission 13 werden Sie hier einen auftragsoptimierten Mech zusammenfügen müssen, da sonst die Missionen nicht mehr zu schaffen sind.

zung. Beim Lager müssen Sie sich gegen drei Mechs durchsetzen. Passen Sie auf die Lastwagen auf! Einer muß durchkommen. Wer dann noch Lust und Munition hat, kann sich in der Gegend nach weiteren Gegnern umsehen...

DRACONIS: Eiswüste, Tundra

MISSION 12: DAGGER STRIKE

■ Windkraftanlage zerstören ■ Basis in Schutt und Asche legen ■ die Patrouillen zerstören

Tip: CPCT-C1 CATAPULT benutzen!

In dieser Mission haben Sie den Vorteil, den gegnerischen Funkverkehr abhören zu können. Als erstes kümmern Sie sich um die Windkraftanlage bei Nav Omnicron. Damit sind die Geschütze an der Basis ausgeschaltet. Jetzt sollten Sie sich erst um einen Teil der Patrouille kümmern. Mit etwas Geschick können Sie zwei von den insgesamt vier Mechs in einen Kampf verwickeln. Das hat den unschätzbaren Vorteil, daß Sie es nur mit zwei Gegnern gleichzeitig aufnehmen müssen. Der Kampf in den Bergen erfordert jedoch etwas Geschick. Ist das erledigt, nehmen Sie Kurs auf die Basis, wo die anderen beiden Mechs auf Sie warten. Ich hoffe doch sehr, daß Sie ein paar Langstreckenraketen im Gepäck haben, um den Gegner aus der Ferne schon zu schwächen. Nachdem Sie die Bewacher vernichtet haben, ist die Basis dran, lassen Sie keinen Stein auf dem anderen stehen! Wenn man denkt, die Mission sei „im Sack" tauchen noch drei Panzer auf, aber was sind schon Panzer gegen einen Söldner?

MISSION 13: PAPER TIGER

■ einen Konvoi angreifen ■ Flugfeld zerstören

Tip: Die Zeit ist nun endgültig gekommen, wo die Mechs „von der Stange" einfach nicht gut genug sind. Für diese Mission habe ich beim Catapult die Medium Losers gegen zwei Large Lasers getauscht. Dafür mußten aus Gewichtsgründen leider alle Hitzeabsorber und eine Sprungdüse entfernt werden.

Ganz zu Anfang sehen Sie in einiger Entfernung das im Briefing erwähnte Feld aus Eissäulen. Schießen Sie auf einen der beiden Lastwagen in Ihrer Nähe, um zwei Mechs vom Flugfeld wegzulocken. Wie in der vorangegangenen Mission können Sie dem feindlichen Funkverkehr zuhören. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie den Konvoi auch zerstören, aber Sie haben nur 30 Sekunden, bis die Verstär-

Veteranentip

In Mercenaries funktioniert die W-Taste (Enhanced Image/Drahtgitter-Sicht) nicht. Dem kann durch eine kleine Änderung in der Datei **GAMEKEY.MAP** abgeholfen werden.

Fügen Sie hierfür die Zeile: „**Enhanced_Vision** w" ein! Dann geht alles wie früher, mit der Ausnahme, daß Laserschüsse nicht dargestellt werden (laut Activision ist dieses Feature nicht rechtzeitig fertig geworden).

Allgemeine Tips für den Kampf

Um im Kampf zu bestehen, gibt es einige „goldene Regeln:

1) IN BEWEGUNG BLEIBEN
Stehen Sie nicht wie ein Ölgötze in der Gegend herum, Sie sind dann ein sehr leichtes Ziel! Auch wenn es etwas Übung erfordert, versuchen Sie Ihre Angriffe mit hoher Laufgeschwindigkeit durchzuführen, und nutzen Sie die Möglichkeit, Ihre Geschütze zu den Seiten zu drehen, um nicht ondauernd in den Feind zu rennen.

2) MECHS STEHEN AUF BEINEN....
Diese Tatsache hat den immensen Vorteil, daß sich ein guter Schütze auf die Beine konzentrieren kann und ihn so zwangsläufig zu Fall bringt (im Gegensatz zu dem ersten Mechwarrior 2 fallen die Gegner mit einem Bein nun auch um). Der Feind ist dann zwar nicht zerstört, aber er wird auch nicht mehr weglaufen, geschweige denn auf Sie feuern! Bei kleinen Mechs lohnt sich diese Taktik nicht so sehr, weil die erstens zu schnell sind, um anständig zielen zu können - und zweitens sowieso nicht soviel Schaden abkönnen (dann kann man sie auch gleich ganz zerstören).

3) WAFFENARME ABSCHIEßEN
Bei einigen Mechs ist es ratsam als erstes die waffentragenden Arme wegzuschießen, bevor man sich auf das „Fahrwerk" konzentriert. So ein Gegner guckt ziemlich dumm aus der Wäsche, wenn er auf einmal kaum noch Waffen hat. Diese Taktik ist besonders ratsam, wenn Sie es mit mehreren Gegnern zu tun haben, Sie vermindern dadurch das Angriffspotential des Feindes, ohne gleich einen ganzen Mech zerstören zu müssen.

4) FERNWAFFEN NUTZEN
Soweit Sie im Besitz von weitreichenden Waffen sind, versuchen Sie diesen Vorteil auszunutzen. Eine gut plazierte Salve von LRMs (Long Range Missiles) kann Ihnen in dem unweigerlich folgenden Nahkampf den nötigen Vorsprung geben.

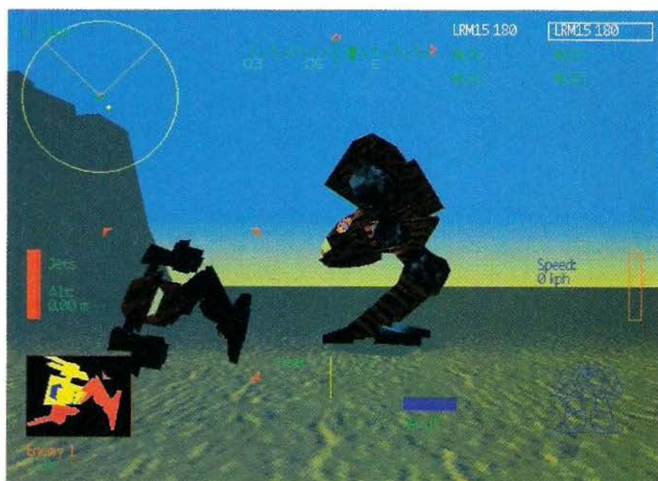
5) SPRUNGDÜSEN (JUMP JETS)
In der Hitze des Gefechts können diese „Flügel" Gold wert sein. Zum Beispiel können Sie sich schnell drehen oder bei der Flucht einfach davonfliegen. Mit den sechs Tasten über den Cursortasten lassen sich die Düsen steuern (hierüber hält sich das Handbuch leider ein wenig bedeckt):

Einfügen....................links
Pos1 ....vorwärts
Bild oben ....rechts
Entfernen ....Drehung links
Ende....................rückwärts
Bild unten ....Drehung rechts

6) HITZE
Eines haben alle Mechs gemeinsam, sie sind regelrechte Warmblüter. Passen Sie immer gut auf die Temperatur in Ihrem Mech auf, feuern Sie lieber langsam und gezielt als eine Überhitzung in Kauf zu nehmen. Es ist nämlich ein äußerst dummes Gefühl mitten auf dem Schlachtfeld von der freundlichen Frauenstimme des Computers informiert zu werden, daß der Reaktor aus Sicherheitsgründen abgeschaltet wird. Dann stehen Sie da wie der erste Mensch bzw. Mech...
Falls Sie die automatische „Zwangsabkühlung" ausgeschaltet haben, kann das so unerfreuliche Dinge wie eine interne Munitionsexplosion nach sich ziehen. Noch zwei Tips: achten Sie auf die Umgebungstemperatur, und rennen Sie nicht unbedingt durch's flammende Inferno (brennende Gebäude etc.).

7) WAFFEN GRUPPIEREN
Fassen Sie Ihre Waffen zu sinnvollen Gruppen zusammen: z. B. Langstreckenraketen in Gruppe 1, Laser in Gruppe 2 und Kurzstreckenraketen in Gruppe 3. Dies hat den Vorteil, daß Sie zum Beispiel auf lange Distanz zuerst Ihre Raketen (LRM) abfeuern, dann auf kürzere Entfernung die SRMs und im Nahkampf die Loser.

kung eintrifft. Lassen Sie lieber das Bonusziel flöten gehen, bevor Sie sich in die (aussichtslose) Schlacht stürzen. Ihr Ziel ist es erst einmal unentdeckt in den Schutz der Eissäulen zu gelangen. Dort angekommen gehen Sie in Richtung des Flughafens. Aus Ihrer Deckung heraus können Sie bereits die Hangars zerstören. Den Wasser-Turm können Sie mit Ihren Raketen aus dem Versteck heraus zerstören. Jetzt sind starke Nerven und schnelles Handeln angesagt. Laufen Sie mit voller Geschwindigkeit auf die drei großen Gebäude zu, und feuern Sie die Raketen bei ca. 700 m Entfernung darauf ab (keine Angst, die treffen obwohl das Ziel eigentlich zu weit entfern ist). Während die Raketen nachladen, benutzen Sie die Large Laser für das zweite Gebäude, dann mit den (hoffentlich geladenen) Raketen auf das letzte Haus. Jetzt ist die



Deutlich zu sehen: Diesem Mech hat die letzte Stunde geschlagen. Durch gezielte Beinschüsse können sonst sehr schwere Gegner beseitigt werden. Mit einem Bein weniger ist er, anders als beim Vorgänger, kampfunfähig.

Basis zerstört ! Aber der Feind ist auf Sie aufmerksam geworden. Jetzt so schnell wie möglich zu dem letzten Nav-Punkt in den Bergen laufen. Sie werden von zwei befreundeten Hubschraubern unterstützt. Benutzen Sie die Sprungdüsen, um schnell von den Feinden wegzukommen. Fangen Sie auf gar keinen Fall einen Kampf mit den gegnerischen Mechs an, Sie verlieren sowieso und außerdem gibt's dafür kein Geld, schließlich sind Sie ein Söldner und kein Märtyrer. Wenn Sie die Nerven behalten und schnell sind, kommen Sie nur leicht lediert in den Bergen an.

MISSION 14: FOX HUNT
■ Flucht vom Planeten

Tip: Hier geht es nur um Geschwindigkeit. Ich habe mir den Jenner vorgenommen, sämtliche Waffen rausgeschmissen und noch zwei zusätzliche JumpJets eingebaut.
Das hat man nun davon: man kämpft wie ein Löwe und muß dann auch noch seine Haut retten. Ich weiß. Ich fühle mich so ganz unbewaffnet auch eher nackt, aber Waffen sind hier nicht gefragt, es geht ums pure Überleben. Schon am Anfang will Sie ein Mech an der Flucht hindern. Einfach mit den Düsen Richtung Nav Rho wegfliegen. Dann über die Brücke rennen, über die Feinde hinwegspringen und schnurstracks zum wartenden Dropship laufen/fliegen. Heben Sie etwas Energie in den Düsen auf, da das Raumschiff auf einem steilen Berg steht. Ihre Gegner können gar nicht so schnell gucken, wie Sie laufen können...

EISSCHIFF: Weltall

MISSION 15: DAWN WATCH
■ Die Kommandozentrale und alle anderen Ziele verteidigen

Tip: Ich habe den Zeus total entwaffnet und 2 LRM10 und 2 Large Lasers eingebaut. Für die LRM10s habe ich drei Packungen Munition eingepackt.

Es wird ziemlich hektisch: sechs AeroFighters greifen das Eisschiff an. Sie müssen die Attacke auf jeden Fall abwehren, bevor die Kommandozentrale und die Tanks zerstört werden. Ich gebe zu, diese Jäger sind ziemlich lästig. Knöpfen Sie sich den ersten Flieger vor, und beharken Sie ihn mit den Raketen - während diese nachladen, feuern Sie mit geballter Laserkraft. Passen Sie jedoch auf die Hitze auf! Laufen Sie nicht zu schnell, damit Sie sich schneller drehen können. Es ist schwer aber nicht unschaffbar, die fünf Jäger in der näheren Umgebung abzuschiessen, der letzte kreist in einiger Entfernung (und ist zum Schluß dran!). Versuchen Sie herauszufinden, welche Jäger die Gebäude angreifen, und machen Sie sie zur obersten Priorität. Da man den Jägern nicht so einfach die Waffen wegschiessen kann, und die Dinger obendrein keine Beine haben, sollten Sie sich nur um einen zur gleichen Zeit kümmern. Bevor ich es vergesse: tun Sie sich selbst den Gefallen, ob und zu auch mal noch vorne zu gucken, damit Sie nicht vom Schiff fallen. Viel Glück!

MISSION 16: SNOW FORT

■ Schleppseile kappen und Kommandozentrale verteidigen

Zu Anfang dieser Mission sehen Sie gleich, wie zwei große Raumschiffe auf das Eisschiff zufliegen. Das eine wirft einen einzelnen Mech ab. Entweder zerstören Sie diesen auf „konventionelle" Art oder Sie nutzen die Dummheit des Gegners. Wenn Sie ihn nämlich sofort onschiessen, bekommt er es mit der Angst zu tun, und fällt vor lauter Schreck glatt vom Raumschiff. Mittlerweile hat das andere Schiff Ihren Kahn ins Schlepptau genommen. Da das nun nicht so geht, zerschiessen Sie die Schleppseile. Jetzt kommen nur noch zwei dieser nervigen AeroFighters und schon ist diese wirklich leichte Mission geschafft!

MISSION 17: STARLIGHT HUNT

■ Alle feindlichen Mechs zerstören

Tip: Hier ist Nahkampf der harten Sorte angesagt. Um hier zu bestehen, habe ich den Flashman mit sechs Medium Laser bestückt und die restliche Tonnage für Hitzeabsorber genutzt.

Sie stehen in einer Höhle drei feindlichen Mechs gegenüber: Commando, Crab und Floshman. Kümmern Sie sich zuerst um den Commando, da er Raketen hat. Haben Sie den zerstört, geht's weiter mit dem Crob. Die Beine sind zu schwer zu treffen, also volle Kanne auf den Körper. Wenn auch dieser Gegner das zeitliche gesegnet hat, knöpfen Sie sich den Flashmon vor. Er ist zwar schwer bewaffnet, aber unbeweglich. Setzen Sie sich hinter ihn und schießen Sie ihm ein Bein weg. Sie haben bei dieser Mission nur begrenzte Zeit, da Ihre Feinde Sprengladungen im Inneren des Schiffes anbringen, also...

DRACONIS: ausgetrockneter Planet

MISSION 18: GLITTERING GOLD

■ Wassertanks einnehmen (mindestens 50%) ■ alle Gegner zerstören ■ Stadt NICHT angreifen

Tip: Ziehen Sie zu dritt in die Schlacht!

Ich habe auf den Bonus (alle Mechs zerstören) verzichtet, und habe mich gleich zu den Wassertanks bei Nov Alpha begeben. Die drei Mechs auf dem Weg zu den Tanks kosten Sie neben ein paar Raketen höchstens ein Lächeln. Beachten Sie jedoch, daß Sie nicht ewig Zeit haben, um die Tanks zu erreichen.

MISSION 19: DUST RIVER

■ Flucht der Gegner vereiteln

Da mittlerweile sehr schwere Mechs und zwei Kollegen verfügbar sind, können Sie sofort das Dropship zerstören. Ohne Mitfahrgelegenheit sitzt der Feind fest! Mission erfolgreich!

MISSION 20: BLOOD CAULDRON

■ Gegner in einem Schiffswrack aufspüren und zerstören

In dem Schiffswrack warten drei Mechs auf Sie: ein Flashman, ein Crab und ein Centurion. Kurz vor dem Angriff wird der gegnerische Kommandant versuchen, Sie zu bestechen. Sie sind zwar Söldner, aber kein Verräter! Setzen Sie einen Ihrer Teamkollegen auf den ersten Gegner an, bis dieser sich aus dem Wrack ins offene Gelände wagt. Dann hat er keine Chance! Gehen Sie so mit allen Feinden vor.

MISSION 21-23: TURNIER

■ ALLE Gegner zerstören!

Sie müssen dreimal in einem high-tech Gladiatorenkampf gewinnen. Es sind jeweils drei verschiedene Gegner in jeder Arena, gewinnen Sie dreimal, erreichen Sie Platz 1! Hier muß jeder selbst sehen, mit welchem Mech er gewinnen kann.

FREE RASALHAGUE REPUBLIC: Wüste (ca. 10°C)

MISSION 24: WARNING SHOT

■ Piraten-Flugfeld zerstören

Suchen Sie das Flugfeld in der Nähe von Nav Alpha (kleiner Tip: der Jäger fliegt dort zum Auftanken hin). Die drei Gegner an der Basis stellen kein Problem da, genausowenig die Gebäude. Auf ihrem Weg zu Nav Beta folgt dann ein klassischer Fall von „erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt". Ein Dropship wirft drei Mechs ab, die Ihnen gar nicht freundlich gesonnen sind. Als Belohnung für die Zerstörung dieser Feinde werden Sie obendrein auch noch eingebuchtet...

MISSION 25: FREEDOM FIGHT

■ Flucht aus dem Gefangenenlager

Wie gesagt, man hat Sie eingesperrt. Ihnen gelingt es jedoch, einen Panzer aus dem Fuhrpark zu stehlen. Es ist ein ganz neues Gefühl: ein Panzer der kleinen Mechs noch nicht mal bis ans Knie reicht und dann auch nur drei Waffen besitzt. Sie müssen sich und den anderen Panzer lebend zu dem Dropship bringen. An der Basis holten sich zwei Mechs und zwei Geschütztürme auf. Geben Sie Vollgas, und fahren Sie erstmal aus dem Camp. Orientieren Sie sich in Richtung Nav Gamma (dort wartet das Schiff). Einer der Mechs ist leider so schnell wie Sie, den müssen Sie also zwangsläufig stoppen. Konzentrieren Sie sich auf ein Bein! Am Nav Gamma steht noch ein Feind! Den müssen Sie zerstören, aber auch hier gilt : immer auf die Beine!

Cheatcodes

Wie bei so vielen Spielen gibt es auch bei MW2M für brenzlige Situationen eine Menge Schummelcodes. Zum Eingeben der Codes müssen die Tasten ***STRG, ALT*** und ***SHIFT*** gedrückt gehalten werden (getestet bei der US-Version! Vorsicht: in der DOS-Version: Z=Y und Y=Z)

Code	Wirkung
superfunkicalifragisexy	Unverwundbarkeit an/aus
iseenfireandiseenrain	unbegrenzte Munition an/aus
itsdabooomb	„*nuked*" das gegenwärtiges Ziel
redjackandtikrules	zerstört anvisierten Mech
likethecomstarbaby	beendet die Mission erfolgreich
crazysexycool	unendlich viele Sprüngdüsen
wediditagain	zeigt die Designer und Programmierer
inmybeautifulballoon	läßt Sprungdüsen „wachsen"
bubbleboy	alle Gelenke der Mechs sind grün eingekreist
walkthisway	Fadenkreuz zum nächsten Ziel
beholdmyglory	Free-Eye Mode (Strg + Pfeile & Z + shift **Z**)
antijolt	Zeitkompression an/aus

Im nächsten Monat erfahren Sie, wie es in den noch folgenden neun Missionen weitergeht und wie Sie diese überstehen.

Florian Weidhase ■

Komplettlösung - Teil 2

Baphomets Fluch

Im zweiten Teil der Komplettlösung begleiten wir George Stobbard nach Syrien, Spanien und schließlich zu einem mysteriösen Ausgrabungsort der Tempelritter. Für alle die den ersten Teil verpaßt haben, wiederholen wir noch einmal Syrien, weil es in diesem Abschnitt Puzzles gibt, die den einen oder anderen vor arge Probleme stellen.


Nejo Arto Teppichhändler Ultar


Duane Klausner Khan Pearl

6. Akt: Syrien

Unterhalten Sie sich mit Nejo, dem kleinen Jungen am Stand, und zeigen Sie ihm den roten Jonglierball. Reden Sie mit dem Kebabhändler Arto und gehen Sie rechts vom Stand die Treppe zum Teppichhändler hinauf.

Wie komme ich in den geheimen Club? Zeigen Sie ihm das Streichholzheftchen. Daraufhin schiebt er einen Teppich beiseite und gibt die Treppe zum Club Alamut frei. Unterhalten Sie sich mit Ultar, und sehen Sie sich das Schild an der verschlossenen Tür an. Fragen Sie Ultar nach der Aufschrift.

Wo finde ich die Klobürste? Kehren Sie nun zum Kebabhändler zurück und untersuchen Sie mit der rechten Maustaste seinen Stand. Sie erkennen die gesuchte Klobürste. Sprechen Sie Nejo auf Arto an, und bieten Sie ihm den roten Ball an, wenn er Ihnen weiterhilft. Wiederholen Sie vor dem Kebabhändler den arabischen Satz, den Nejo Ihnen beigebracht hat. Nachdem Arto Sie die Treppe hochgejagt hat, gehen Sie wieder hinunter und sprechen mit Nejo. Er gibt Ihnen die Klobürste.

Wie bekomme ich die Schlüssel? Gehen Sie wieder zum Club hinauf und geben Sie dem Wirt die Klobürste. Öffnen Sie mit den Schlüs-

seln vom Wirt die Toilette. Klauen Sie mit Hilfe der Schlüssel das Handtuch aus der Vorrichtung und lassen Sie die Klospülung mitgehen. Gehen Sie nun zu Nejos Stand, und streicheln Sie die Katze, drücken Sie dann auf die Klingel und verstauen Sie die Statue, die die Katze herunterwirft, in ihrem Inventory.

Was mach 'ichmit der Statue? Bearbeiten Sie sie mit dem Schminktuch, und verkaufen Sie sie an den Touristen Duane. Im Club geben Sie Ultar das Geld für die Fahrt zu Bulls Head. Das Handtuch läßt sich als provisorischer Keilriemen einsetzen.

Wie kann ich den Berg herunterklettern? Brechen Sie oben am Plateau einen Zweig vom Baum ab und knoten Sie daran das übriggebliebene Stück Handtuch. Damit kommen Sie sicher den Berg hinunter. Links neben dem Felsentor befindet sich eine kleine Öffnung.

Wie öffne ich das Felsentor? Greifen Sie hinein, und betätigen Sie den Mechanismus. Gehen Sie hinein. Untersuchen Sie Klausner, nehmen Sie die Linse mit und sehen Sie sich sowohl die Statue neben der Leiche sowie die lateinische Inschrift weiter links genau an. Antworten Sie in Khans Verhör nur die Wahrheit und sterben Sie wie ein „echter Mann"!

Wie setze ich Khan außer Gefecht Benutzen Sie den Buzzer, um Khan kurzzeitig außer Gefecht zu setzen und springen sie schnell vom Plateau herab.

Montfacaun


Priester

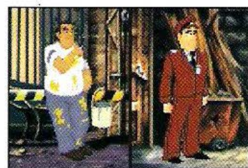
Was mache ich mit dem Kelch? Unterhalten Sie sich mit dem Priester und zeigen Sie ihm den Kelch. Lassen Sie ihn polieren. Währenddessen sehen Sie durch die Schriftrolle der großen Statue. Klemmen Sie nun die Linse von Klausner davor und sehen Sie noch einmal hindurch. Beschaffen Sie sich nun den Kelch vom Priester zurück, und sehen Sie sich das Grab in der hinteren Ecke an, auf das er verweist.

Musée Crune


André

Wie komme ich an die Adresse? Reden Sie mit dem Historiker André über Baphomet. Nach einigen Minuten (Sie müssen ihn nach allen anklickbaren Gegenständen und Personen fragen), verrät er Ihnen die Adresse der Ausgrabungsstätte.

Baphomets Site


Arbeiter Wächter

Wie komme ich an den Schlüsselbund? Sprechen Sie mit dem Arbeiter, und gehen Sie dann die Treppe hinunter. Lesen Sie das Schild an der Tür rechts und lassen Sie sich dann vom Wächter die Schlüssel für die Toilette geben. Schließen Sie die Tür auf und gehen Sie hinein.

Wie mache ich eine Kopie des Schlüssels? Nehmen Sie die Seife und drücken Sie die Schlüssel hinein. Geben Sie in die Aushölung den Gips und ein paar Tropfen Wasser. Gehen Sie hinaus, und geben Sie die Schlüssel dem Wächter wieder zurück. Versuchen Sie an den Farbeimer zu kommen. Steigen Sie wieder die Treppe hinab, und rufen Sie Nicole an.

Wie lenke ich den Arbeiter ab? Während der Arbeiter auf dem Weg zum Telefon ist, tauchen Sie den Gipsschlüssel in den Farbeimer. Gehen Sie hinab und sehen Sie sich den Thermostat an. Sprechen Sie den Wächter daraufhin an. Drehen Sie nun den Thermostat auf „Kalt" und warten Sie bis der Wächter sich Handschuhe anzieht. Verlangen Sie nun noch einmal die Toilettenschlüssel und tauschen Sie in der Toilette die Schlüssel aus. Geben Sie die Schlüssel wieder an den Wächter zurück und rufen Sie Nicole an. Während der Wächter draußen mit dem Arbeiter streitet, gehen Sie hinunter und öffnen mit dem Schlüssel die Tür. Sehen Sie sich das Muster auf dem Boden an, und stellen Sie den Kelch hinein.

Spanien


Lopez Gräfin

Wie schließe ich das Fenster? Nehmen Sie auf dem Weg zur Gräfin den kleinen Spiegel aus dem Nebenzimmer mit. Geben Sie der Gräfin den Kelch zurück. Gehen Sie zum Mausoleum. Schließen Sie mit dem Stab das offene Fenster.

W'iekann ich die Kerze in der Mitte anzünden? Befestigen Sie das Schminktuch an dem Stab und zünden Sie es mit der linken Kerze an. Bringen Sie damit die große Kerze in der Mitte zum brennen. Nehmen Sie die Bibel vom Pult, und gehen Sie wieder zur Gräfin ins Haus. Lassen Sie sich die Bibelzitate vom Grab Don Carlos´ vorlesen. Sprechen Sie mit dem Gärtner.

Wie finde ich den „Schatz" der Templer? Brechen Sie vom Strauch im Hinterhof einen Zweig ab und lassen Sie sich vom Gärtner zeigen, wie Sie mit dem Zweig den Brunnen finden können. Ziehen Sie den losen Zahn aus dem Mund des Löwenkopfes heraus und springen Sie schnell einen Schritt zurück. Fangen Sie an der Stelle, an der Sie sich abgeseilt haben, das Sonnenlicht mit dem Spiegel ein. Stecken Sie den Schachfigurenschlüssel in das Schloß, und gehen Sie durch das Tor.

Im Zug


Alte Lady Nicole Betrunkener Guido

Wie verlasse ich den Zug? Verlassen Sie das Abteil, und laufen Sie nach links bis Sie Guido sehen. Gehen Sie wieder zurück und betreten Sie das besetzte Abteil nebenan. Sprechen Sie mit dem Betrunkenen, und steigen Sie dann durch das Fenster auf das Dach des Zuges.
Laufen Sie nach rechts und klettern Sie die Leiter in den Gepäckwagon hinunter. Ziehen Sie schnell die Notbremse. Tun Sie so, als ob Sie den Zug ohne Nicole verlassen würden.

Bannockburn/Schottland

Betreten Sie die Kirchenruine. Betätigen Sie die Kurbel, und nehmen Sie das Zahnrad aus der Winde heraus. Durchsuchen Sie den Schutthaufen bis Sie ein zweites Zahnrad finden. Setzen Sie die drei Teile in die Dämonenstatue ein und drehen Sie an der Kurbel. Gehen Sie hinein. Sie kommen zur geheimen Zeremonie. Auf der Flucht nehmen Sie eine Fackel von der Wand und werfen sie in das Schießpulver.

Gene Wars

Mit folgendem Trick können Sie bei Gene Wars die Gebäude aufwerten, ohne Holz mit Mulis abbauen bzw. verarbeiten zu müssen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Sie haben zum Beispiel einen Gene Tank und möchten diesen gerne aufwerten (Sägewerk wird benötigt). Dazu wählen Sie den Ingenieur aus und klicken mit diesem auf den fertigen Gene Tank (Werkzeug mit Pfeil nach oben).
2. Jetzt wählen Sie den Ingenieur noch einmal an und veranlassen, daß er den Gene Tank verläßt.
3. Danach nehmen Sie ein Muli (Sie können auch jede andere Lebensform nehmen, aber die Mulis richten an der Struktur am wenigsten Schaden an) und greifen den Gene Tank einmal an (STRG + Mausklick).
4. Nun schicken Sie das Muli weg und lassen den vom Muli beschädigten Gene Tank vom Ingenieur reparieren. Dies sieht jetzt zwar umfangreicher aus, spart aber sehr viel Zeit.

Andreas Goldmann ■

Shellshock

In diesem Spiel gibt es einen ganz simplen Tastaturcheat: um einen der 25 Level auswählen zu können, müssen Sie im Titelbildschirm die Taste F12 drücken. Außerdem lassen sich nun auch noch die Dialoge der Teammitglieder einstellen.

Ole Lorenzen ■

Monster Truck Madness

Nur eine nette Spielerei: Wenn Sie den Truck vom Hubschrauber bzw. vom Flugsaurier zurück auf die Strecke bringen lassen (**Taste „H"**), drücken Sie während des Flugs noch einmal die Taste „H". Jetzt bleibt der Truck in der Luft stehen und wartet bis der Hubschrauber zum zweiten Mal kommt. So können Sie sich immer höher heben lassen.

Joachim Wiedmann ■

Time Commando

Für all jene Leser, die es nicht mehr erwarten können, bei Time Comando in die nächste Zeitzone einzutreten, haben wir folgende Codewörter bereit:

Römisches Reich: .... **QJSLVABL**
Mittelalter in Japan: .... **MZUYDCJF**
Mittelalter in Europa: .... **GBWWSIFR**
Zeit der Conquistadoren: .... **EPYIGENJ**
Wilder Westen: .... **CPVBNUCN**
Moderne Kriege: .... **ORAYNWBA**
Zukunft: .... **SPCPMDHH**
Jenseits der Zeit: .... **LNHEGAIK**

B. Entrup und P. Zischler ■

Al Qadim

Wenn Sie die PC Games Sonderausgabe mit drei CD-ROMs (Papp-verpackung) gekauft haben, wird Ihnen sicherlich schon aufgefallen sein, daß die entsprechenden Wörter für die Paßwortabfrage fehlen. Wir bitten vielmals um Entschuldigung; hier ist die komplette Liste:

Seite	Zeile	Wort	Eingabe
23	„Spielstand laden"	8	entweder
23	„Sound"	6	Punkt
27	„Erfahrungspunkte"	3	gewinnt
34	„Kampf"	4	Monstern
36	„Hinweis:"	4	Hektik
37	„Ausweichen"	13	Regel
18	„Kopierschutz"	2	Disketten
41	„Ringe"	8	automatisch
28	„Trefferpunkte"	5	wird
45	„Sonnenbrand"	2	Schlag
46	„Bestiarium"	10	Fassade
31	„Ziehen und Schieben"	4	Felsen
49	„Ettin"	5	Kreaturen
50	„Ghul"	10	Fleisch
52	„Ogrima"	11	Ogern
53	„Zauberer"	4	Welt
39	„Gold und Edelsteine"	3	in
55	„Zombie"	3	hirnlose
48	„Debbie"	18	Kreatur
60	„Gesellschaftsform"	6	Kreationen
69	„Anmerkungen"	2	Entwicklung
47	„Ammut"	6	Zeugin
45	„Sonnenflimmern"	6	Augen
44	„Blitzstrahl"	2	diesem
41	„Magische Splitter"	3	Bewohnern
51	„Mumie"	5	Untote
28	„Gehen"	15	Kapiteln
45	„Wasserschlag"	6	Schwall

WarCraft 2

Sollten Sie den orkischen Horden einmal so richtig einheizen wollen, so probieren Sie doch folgenden Trick aus. Mit dieser Taktik ist es möglich, einen Ölbohrturm außerhalb des Wassers und ohne die Benutzung von Fernwaffen zu zerstören. Dazu brauchen Sie einen Magier, der schon den Spruch „Flammenschild" in seinem Repertoire hat. Stellen Sie ihn in die Nähe eines gegnerischen Ölbohrturms, einer Raffinerie oder eines Hafens. Wichtig ist dabei nur, daß in diesem Gebiet ein Öltanker des Gegners vorbeikommt - um ihn mit dem „Flammenschild" zu belegen. Fährt nun der Tanker seine übliche Route ab, so beschädigt er dabei mit seinen Flammen den fördernden Ölturm, die Raffinerie und den Hafen.

Grand Prix Manager

Wenn Sie folgende Tips befolgen, sollte dem Gewinn der Weltmeisterschaft nicht mehr viel im Weg stehen. Am besten beginnt man das Spiel mit dem Team Williams, da die Kosten allgemein ziemlich gering sind und das Team gute Leistungen bietet.

PERSONAL: Hier gibt es einen guten Trick, um Geld zu sparen und die Verträge um eine Saison zu verlängern. Man klickt auf das jeweilige Personal (der Trick funktioniert leider nicht bei den Fahrern) und geht auf „Angebot". Nun erhöht man das Gehalt um eine Mark und bestätigt. Dieser Trick funktioniert allerdings nur am Anfang der Saison, also vor dem ersten Rennen. Sonst muß man leider bis zu 50.000 Dollar oder mehr zuzahlen.
Wenn man seine Fahrer in der nächsten Saison behalten möchte, sollte man möglichst schnell die Verträge verlängern, sonst sind sie am Ende der Saison bei einem anderen Rennstall unter Vertrag.

DESIGN: Hier gibt es keine generelle Lösung. Man sollte nur im finanziellen Rahmen handeln und nicht gleich die besten Teile zusammenkaufen. Der Qualitätspegel links sollte bei jedem Teil jedoch gleich hoch sein, damit sie auch gut zusammenarbeiten.

FRONT- UND HECKFLÜGEL: Sie sind das größte Problem in der Vorbereitungsphase. Man sollte sie nach Ratschlag seiner Mitarbeiter einrichten. Demnach gibt es zwei Grenzen: eine obere und eine untere. Dazwischen gibt es einen Unterschied von 10°. Im Windkanal experimentiert man so lange herum, bis der Wagen die höchste Geschwindigkeit erreicht.
Am besten speichert man vorher ab und lädt den Spielstand neu, wenn die richtige Einstellung gefunden wurde. So erspart man sich die Kosten für den Windkanal. Die Einstellungen sind auch für den F1 Manager 96 zu gebrauchen.

REIFENDRUCK: Bei hohen Flügelwinkeln (ab 30°) sollte man den Reifendruck etwas verringern (ungefähr bis zum nächsten Strich). Bei niedrigen Flügelwinkeln reicht der normale Reifendruck.

Sascha Holverscheid

Arcade America

Drücken Sie **ESC**, um den Exit-Optionen-Screen aufzurufen. Jetzte geben Sie **„7TH"** ein und dahinter direkt den Cheatcode (siehe unten). Bestätigen Sie alles mit **RETURN**. Falls Joey **„Uh, oh"** sagt, haben Sie den Code falsch eingegeben. Wenn er **„Cool"** sagt, ist alles in Ordnung. Klicken Sie auf **„No Way"**, um das Spiel fortzusetzen.

ANGEL .... Ein Extra-Leben
MAKEAWISH .... 10 Extra-Leben
ILOVEJOEY .... 50 Extra-Leben
GIMMEAMMO .... 10 zusätzliche Patronen
BLASTEM .... 100 zusätzliche Patronen
GOLDENGUN .... 500 zusätzliche Patronen
OMNIJOEY .... Unverwundbarkeit
URHOPELESS .... Ausrüstungsgegenstand
FATBOYCANTJUMP .... Fliegen erlaubt
HALEJOEY .... Gesundheit
WARP2SINNERS .... Warp nach Alcatraz
WARP2SLOTS .... Warp nach Las Vegas
WARP2GORGE .... Warp zum Grand Canyon
WARP2FACES .... Warp zum Mt. Rushmore
WARP2MUDPIT .... Warp nach Oklahoma
WARP2GUNFIGHT .... Warp nach Alamo
WARP2DOLLS .... Warp zum Mardi Gras
WARP2RESORT .... Warp nach Miami
WARP2WHOUSE .... Warp nach Washington DC
WARP2THEAPPLE .... Warp nach New York
WARP2WBOGUS .... Warp nach Woodstock
WARP2WLATE .... Warp nach Woodstock
WARP2WCOOL .... Warp nach Woodstock
ROAD2SLOTS .... Straße nach Las Vegas
ROAD2GORGE .... Straße zum Grand Canyon
ROAD2FACES .... Straße zum Mt. Rushmore
ROAD2MUDPIT .... Straße nach Oklahoma
ROAD2GUNFIGHT .... Straße nach Alamo
ROAD2DOLLS .... Straße zum Mardi Gras
ROAD2RESORT .... Straße nach Miami
ROAD2WHOUSE .... Straße nach Washington DC
ROAD2THEAPPLE .... Straße nach New York
ROAD2THEGIG .... Straße nach Woodstock
GIMMETIME .... mehr Zeit (10 Minuten)
NOSCORE .... setzt Spielstand auf Null
NOTIME .... setzt Zeit auf 30 Sekunden
NOBULLETS .... keine Patronen mehr
NOHEALTH .... reduziert Lebensenergie

Andreas Lehmann

Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum .... Ort .... Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 12/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 12/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
■ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ___
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ___

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 12/96

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95 START.EXE doppel-klicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" durchführen:



Death Rally, Der Planer 2, Madden NFL 97, NASCAR Racing 2, Nihilist, Triple Play ´97

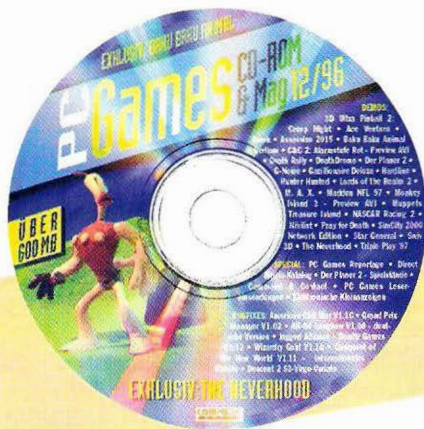
INHALT

D

Demos

Bugfixes/Updates

Special



DIE DEMOS

3D Ultra Pinball 2: Creep Night



Sierras neuester Fantasy-Flipper sorgt mit dem etwas anderen Design für Abwechslung im Genre. Auf den Tischen werden Tricks und Effekte geboten, die auf realen Maschinen gar nicht möglich wären: Fledermäuse und Gespenster ziehen ihre Bahnen - Zombies, Skelette und Kobolde huschen über das Bild. Die Demoversion ist für fünf Minuten spielbar.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[STRG]	Linker Flipper
[SHIFT]	Rechter Flipper
Y	Tisch von links anrempeln
-	Tisch von rechts anrempeln
Leertaste	Tisch von unten anrempeln
[Cursor-down]	Kugel einwerfen

Hardware-Voraussetzungen: 486 100 MHz, 8 MB RAM, SVGA-Karte

Ace Ventura



Der tierische Detektiv alias Jim Carey löst seine Fälle jetzt auf heimischen PCs. In dieser spielbaren Demoversion von 7th Level können Sie einige Puzzles lösen und die witzigen Animationen des Comic-Adventures bewundern. Fans des amerikanischen Komikers Jim Corey werden den Humor seiner Filme in diesem Spiel sofort wiederfinden. Fast jede Aktion in Ace Ventura wird mittels eines einfachen, linken Mausklicks veranlaßt, z. B. Objekte aufnehmen, Objekte benutzen oder mit Personen sprechen. Wenn Sie einen Gegenstand nicht benutzen, sondern lediglich betrachten wollen, so bewegen Sie den Mauszeiger über das Zielobjekt und drücken UND halten Sie die Maustaste. Ein Klick auf die Spielfigur öffnet das Inventory. Dort finden Sie alle Gegenstände, die Ace bereits gefunden und aufgehoben hat. Wollen Sie einen Gegenstand aus dem Inventory benutzen, so klicken Sie auf dessen Symbol. Außerdem im Inventory: der Verkleidungs-Knopf (Scherzbrille) und der Hint-Knopf (Armbanduhr an Aces Handgelenk). In Actionsequenzen (z. B. die Feuer-Szene im zweiten Raum) steuert die [Cursor-up]-Taste die Bewegungen der Spielfigur. Falls Sie an irgendeiner Stelle hängenbleiben, so lesen Sie bitte das ausführliche Demo-Tutorial in der Ace-Ventura-README-Datei.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Amok

In einer 3D-Unterwasserwelt begeben Sie sich auf die Suche nach einem Forschungslabor. Ein ganzer Haufen Froschmänner und angriffslustiger Haie kommt Ihnen dabei in die Quere. Eine zu diesem Szenario passende Musik schmettert aus den Boxen. Das Spiel läuft in einer Auflösung von 320 x 240 Pixeln in 256 Farben bis hin zu 800 x 600 in 32.768 Farben.



Hinweis: Bei manchen Hardware-Konfigurationen kann es vorkommen, daß Amok sofort nach dem Start mit der Fehlermeldung „The CD-DRIVE is locked by another application" abbricht. Für dieses Problem konnten wir leider keine Lösung finden.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

Assassins 2015



Von Warner Interactive stammt dieses beinharte Shoot 'em Up im Stile von Rebel Assault, The Hive und Wetlands. Als Söldner, der bis an die Zähne bewaffnet ist, durchstreifen Sie eine unheimliche Raumstation, in der es vor Fallen und feindlichen Einheiten nur so wimmelt. Die kombinierte Maus-/Tastatur-Steuerung ermöglicht den präzisen Einsatz der Schußwaffen.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursortasten	Bewegung nach links/rechts/vorwärts/rückwärts
Linke Maustaste	Schießen
Rechte Maustaste	Granate abfeuern
[ENTF]	„Slide" nach links
[Bild nach unten]	„Slide" nach rechts
[STRG]	Tür öffnen
[Return]	Letzte Aktion wiederholen
F1	Pause

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Baku Baku Animal



Eine überaus witzige Variante des Klassikers Tetris gelang Sega mit Baku Baku Animal. Ein komplett überarbeitetes Regelwerk, ein Zwei-Spieler-Modus und zahlreiche tolle Animationen machen dieses Spiel zu einem Muß für Tetris-Fanatiker. In unserer Demoversion können Sie eine Partie ohne Zeitbegrenzung spielen. Standardmäßig ist in dieser Version ein Joystick bzw. Joypad als Controller voreingestellt. Wollen Sie Baku Baku lieber mit der Tastatur steuern, so müssen Sie dies erst im Menüpunkt „Options" einstellen. Wenn Ihr Joypad über die Systemsteuerung richtig konfiguriert wurde, können Sie mittels der Richtungstasten den Weg der Spielsteine steuern (Links, Rechts, Nach unten). Ein Druck auf die Feuertaste dreht den Spielstein um 90°. Spielziel ist es, die Tiergesichter (Panda, Hund, Affe, Hase) mit den Futtersteinen (Zuckerrohr, Knochen, Banane und Möhre) zu kombinieren. Versuchen Sie, möglichst viele Futtersteine mit dem gleichen Symbol horizontal oder vertikal aneinanderzureihen. Sobald ein Tiergesicht auf einen oder mehrere Futtersteine mit seinem Lieblingsfutter fällt, wird es die Steine aufessen und anschließend verschwinden. In der Hilfedatei finden Sie weitere Hinweise zu Spielsteuerung.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Bedlam

In Bedlam übernehmen Sie die Rolle eines Söldners, der eine Übermacht von durchgedrehten Robotern bekämpfen muß. Neben den verschiedenen Waffensystemen, die sich während des Spiels durch Aufsammeln von Extras verbessern lassen, stehen Ihnen drei verschiedene, ferngesteuerte Fahrzeuge zur Verfügung. Die Demoversion ist in zwei Missionen voll spielbar. Wählen Sie zu Spielbeginn die Option „Neues Spiel starten". Sobald Sie die Übungsmission ausgewählt und im Waffenraum die Standardbewaffnung („Auto") eingestellt haben, landen Sie im Übungscamp. Mit





der linken Maustaste können Sie für Ihren Copter ein Flugziel festlegen, während per Druck auf die rechte Maustaste eine Salve mit dem Maschinengewehr abgefeuert wird. Ein Onscreen-Tutorial erklärt Ihnen während des Spiels die weitere Vorgehensweise.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot



Der vielleicht am meisten erwartete Titel dieses Jahres wird wahrscheinlich noch vor Weihnachten in den Ladenregalen stehen. Der selbstlaufende Trailer enthält eine Auswahl der interessantesten Zwischensequenzen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Death Rally

Erinnert ein bißchen an MicroMachines: kleine Autos, die aus der Vogelperspektive zu bewundern sind, huschen pfeilschnell über den Bildschirm. Nur wird bei diesem Spielchen den unliebsamen Konkurrenten mit Maschinengewehr-Salven oder Minen kräftig eingeheizt. Nach jedem Rennen darf man im Shop einkaufen, wobei das Fahrzeug getunt oder getauscht werden kann. Eine ausführliche Spielanleitung bekommen Sie nach Aufruf der Datei „DRHELP.EXE" im Spielverzeichnis.



Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursortasten	Bremsen, Beschleunigen, Links, Rechts
linke [SHIFT]-Taste	Turbo
linke [STRG]-Taste	Feuer
linke [ALT]-Taste	Mine abwerfen (falls verfügbar)
Leertaste	Hupe
[F1]	Hilfe-Menü
[F2]	Musik on/aus
[F3]	Soundeffekte on/aus
[F4]	Textures on/aus
[F5]	Schatteneffekte on/aus
P	Pause

Hardware-Voraussetzungen: 486-66 DX2, 8MB RAM

Death Drome



Death Drome ist ein rasantes Actionspiel: man fährt durch Gänge und Schleusen, springt über Schanzen und versucht, den Gegner zu finden, um ihn zu eliminieren. Hat man ausreichend viele Gegner ausgeschaltet, kommt man auf eine neue Ebene. In der Demoversion stehen die Spielebene „Afcotraz II" sowie acht verschiedene Fahrzeugmodelle zur Verfügung.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-up]	Vorwärts
[Cursor-down]	Rückwärts
[Cursor-links]	Links
[Cursor-rechts]	Rechts
E	Nach links schauen
R	Nach rechts schauen
A	Blick zurück
[ALT]	Feuer
[SHIFT]	Waffe wechseln
[STRG]	Energiebarriere

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

COVER CD-ROM 12/96

Der Planer 2



Hier können Sie Ihren eigenen Speditionsbetrieb auf die Beine stellen. Entweder Sie betreiben eine Autovermietung, machen Stadtrundfahrten oder lassen Prominente von Ihren Bodyguards beaufsichtigen. Der Spieler darf sein Hauptquartier in einer von 140 europäischen und vier ostamerikanischen Städten aufschlagen. Sobald das Verwaltungsgebäude angemietet und ein Konto bei der Bank eingerichtet ist, stellt man geeignetes Personal ein und legt dann richtig los. Ein deutsches Tutorial, das über die [F1]-Taste aufgerufen wird, führt Sie durch das Programm.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, SVGA-Karte

G-Nome

Ein strategisches Actionspiel der „anderen" Art: In G-Nome steuern Sie stählerne Kampfkolosse und feuern Raketen auf gegnerische Einheiten ab. Wenn Ihnen die Luft in Ihrem Mech zu heiß wird, können Sie auch aussteigen, um die Kontrolle über andere Fahrzeuge zu übernehmen - oder sich als Fußsoldat durchkämpfen. Im folgenden sehen Sie eine Auflistung der wichtigsten Tastaturkommandos. Wenn Sie eine komplette Liste aller Steuerungsmöglichkeiten oder ein kleines Tutorial haben möchten, so lesen Sie bitte die zugehörige README-Datei im G-Nome-Fenster.



Tastaturbelegung:

Taste	**Aktion**
Waffen und Bewegungen	
1-4	Waffe in Schacht 1-4 abfeuern
+	Schub erhöhen
-	Schub vermindern
[RETURN]	Schub auf Null
[Cursor-left]	Nach links drehen
[Cursor-right]	Nach rechts drehen
[Cursor-up]	Geschütz anheben
[Cursor-down]	Geschütz senken
Komma	Torso nach links drehen
Punkt	Torso nach rechts drehen
Leertaste	Torso zentrieren
A	Autopilot
Zielvorgang	
[TAB]	Zielcomputer auf das nächste Objekt schalten
[STRG]-[TAB]	Aufschaltung zurücknehmen
Q	Computer auf das Objekt im Zielkreuz schalten
E	Auf den nähesten Feind schalten
Z	Radar Zoom-in
X	Radar Zoom-out
Sonstiges	
[ESC]	Spiel beenden
[PAUSE]	Spiel pausieren
[BACKSPACE]	Vehikel verlassen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Gazillionaire Deluxe



Back to the roots: Die Wirtschaftssimulation Gazillionaire beschränkt sich auf die absoluten Grundlagen des „Big Business" und bietet Ihnen intergalaktische Marktwirtschaft in ihrer ursprünglichsten Form. Beim Handel mit Windeln, Froschschenkeln und Lava-Lampen kommt es vor allem auf das richtige Gespür für die lukrativsten Planeten an. Gute Englischkenntnisse sind für einen leichten Einstieg unbedingt notwendig. Wählen Sie nach dem Spielstart einfach den Tutorial-Level, um sich die ersten Schritte vom Programm erklären zu lassen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/Windows 95

Hardline

Hardline kommt von Virgin und Cryo und ist im Grunde eine Mischung aus Cyberia 2 und dem Sortiment von Americon Laser Games. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, wobei man die Umgebung unter die Lupe nimmt. Wie bleihaltig die Luft in diesem Spiel sein kann, merkt man in den ersten Minuten, wenn man von einem Wachposten entdeckt wird. Der Preview-Trailer zeigt Ihnen bewegte Sequenzen aus dem Spiel.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

Hunter Hunted



Sie können sich in diesem „Such-und-Baller"-Spiel in zwei verfeindete Charaktere versetzen - entweder in die Rolle des Jägers (ein gewaltiger Außerirdischer) oder des Gejagtem namens Jake (Stadtkrieger). Das Ganze läuft in einer einsamen Stadtlandschaft ab, in welcher Sie eine Menge an Waffen, Munition und anderen Ausrüstungsgegenständen aufsammeln können. Die Demoversion kann entweder allein oder zu zweit gespielt werden, wobei die Spielzeit auf 5 Minuten beschränkt ist.

Tastaturbelegung:

Taste	**Aktion**
Z	Schlagen
[SHIFT]	Springen
[STRG]	Schießen
X	Ducken
[BILD-HOCH]	Vorhergehende Waffe
[BILD-RUNTER]	Nächste Waffe
Cursortasten	Spielfigur links, rechts, hoch, runter
[Cursor-down]	Tür öffnen, Passage verlassen
[Cursor-up]	Passage betreten

Wichtiger Hinweis: Die Demoversion ist nur lauffähig, wenn Sie bei der Installation die Option „RUN FROM HARDDISK" auswählen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, SVGA-Karte

Lords of the Realm II

Der König ist tot, lang lebe der König! Ob Sie ein würdiger Thronerbe sind oder nicht, wird sich in diesem Strategiespiel schnell herausstellen. Als Herr einer Grafschaft entscheiden Sie, was Ihren Leibeigenen als Nahrung zusteht und wie Sie Ihre Ländereien kultivieren. Bereiten Sie sich auf die Eroberung des Königreiches vor, denn Ihre blaublütigen Nachbarn tun dasselbe. Die Demo ist auf ein paar Grafschaften beschränkt, in der Vollversion stehen mehr Einheiten sowie die Option „Burgen bauen" zur Verfügung. Für einen schnellen Spieleinstieg empfiehlt es sich, die Datei „GAMETIPS.WRI" im Spielverzeichnis zu lesen oder die ausführliche Online-Hilfe im Programm zu benutzen.



Hardware-Voraussetzungen: 486SX-66, 8 MB RAM, SVGA-Karte

M.A.X.

Alte Story, neues Spiel: Der Lebensraum auf der Erde wurde zerstört, und die Menschheit hat sich in acht verfeindete Clans aufgeteilt. Diese Gruppen versuchen nun, sich auf anderen Planeten niederzulassen. Dabei stehen jedem Spieler 50 verschiedene Boden-, See- und Lufteinheiten zur Verfügung, die sich mit Hilfe von acht Upgrades wie Waffen, Geschwindigkeit und Reichweite individuell gestalten lassen. Die Datei README.TXT enthält ausführliche Hinweise zum Einstieg ins Spiel.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, SVGA-Grafikkarte

Madden NFL 97

Diese durch und durch amerikanische Sportart kommt mit einem unerschöpflichen Repertoire an Spielzügen und flotter SVGA-Grafik auf den Bildschirm. Man kann gegen einen Gegner via Modem oder Netzwerk antreten. Da eine kurze Erklärung des komplizierten Reglements an dieser





Stelle nicht möglich ist, sollten Interessierte sich zuerst entsprechende Fachliteratur besorgen. Die Datei README.TXT enthält eine mit Fachbegriffen gespickte Kurzanleitung.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Monkey Island 3

Kein Wunder, daß nach dem Erfolg der ersten beiden Teile ein dritter jetzt doch noch erscheinen wird. Monkey Island 3 ist ein grafisch wunderschön illustriertes Adventure, das zeitgemäße Gesichtszüge wie SVGA-Grafik und Sprachausgabe tragen wird. Als allerersten Vorgeschmack gibt es schon einmal eine selbstlaufende AVI-Demo.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

Muppets Treasure Island



Begeben Sie sich auf große Schatzsuche! Dabei gibt es ein Wiedersehen mit den wichtigsten Muppets-Figuren, wie Miss Piggy, Gonzo und natürlich Kermit dem Frosch. Activision verstand es, den Kinohit eindrucksvoll in Szene zu setzen. Gesteuert wird das Spiel überwiegend mit der Maus. Wenn Sie den Mauscursor über den Bildschirm bewegen und dieser die Form eines Pfeils nach links, rechts, oben oder unten annimmt, so können Sie die aktuelle Szene mittels eines Mausklicks verlassen. Nimmt der Mauscursor hingegen die Form eines ausgestreckten Zeigefingers an, so veranlaßt ein Mausklick die zugehörige Aktion. Mit einem Druck auf die Leertaste können Videosequenzen übersprungen werden. Die Tastenkombination [ALT]-[F4] beendet das Programm.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, SVGA-Grafikkarte

NASCAR Racing 2

Mit NASCAR 2 versucht Papyrus, an die legendären Titel Indycar Racing und NASCAR anzuknüpfen. Neben der von allen Seiten geforderten Beschleunigung der Grafik-Engine wird das Programm eine elektronische Fahrschule, Netzwerkfähigkeit sowie ein vereinfachtes Gameplay bieten. Bevor Sie das Rennen starten, sollten Sie im Hauptmenü den Punkt „Options" anwählen und dort Ihr Joypad bzw. Ihren Joystick kalibrieren.



Joystick-/Tastaturbelegung:

Taste/Bewegung	Aktion
Joystick nach links/rechts	Lenken
Joystick zurück	Rückwärts fahren
Feuerknopf 1	Beschleunigen
Feuerknopf 2	Bremsen
8 (numerischer Block)	Einen Gang höherschalten
2 (numerischer Block)	Einen Gang zurückschalten
M	Rückspiegel on/aus
1-9	Verschiedene Grafikmodi

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Mouse, SVGA-Karte

Nihilist



Als Krieger der Zukunft kämpfen Sie in Nihilist gegen eine Reihe von schwer bewaffneten Raumgleitern. Umgeben ist die Kampfarena von einer Art Energiefeld. Wenn Sie gut genug sind und alle Gegner besiegen, kehren Sie auf Ihr Mutterschiff zurück, wo Sie sich bessere Waffen und zusätzliche Ausrüstungsgegenstände anschaffen können.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursortasten	Hoch, runter, links, rechts
S	Vorwärts fliegen
X	Rückwärts fliegen
A	links drehen
D	Rechts drehen
[ALT]	Loserkanone
C	Geschoß abfeuern
Funktionstasten	Verschiedene Kameraperspektiven

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, MS-DOS

Pray for Death



Ein Prügelspiel mit schlagkräftigen Argumenten wird uns von Virgin präsentiert. In der Demo-Version kann man entweder alleine im Story-Modus kämpfen oder sich für einen Zweikampf entscheiden. Dabei stehen zwei Charaktere zur Auswahl: entweder Sie steuern die Gottheit Anubi oder den bulligen Druiden Painbringer. Als Eingabegerät ist ein Joypad voreingestellt, über den Menüpunkt Options kann allerdings auch Tastatursteuerung gewählt werden.

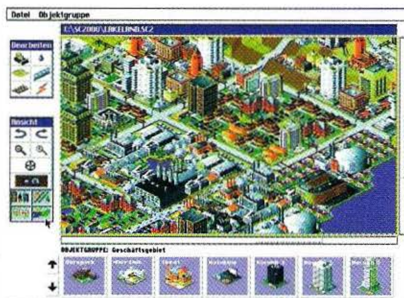
Tastaturbelegung:

Tastatur/Joypad	Aktion
T/Hoch	Springen
G/Runter	Ducken
F/Rechts	Nach rechts laufen
H/Links	Nach links laufen
Q/Knopf 1	Speed Punch
A/Knopf 2	Speed Kick
W/Knopf 3	Hard Punch
S/Knopf 4	Hard Kick

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

SimCity 2000 Network Edition

Via Modem, Internet oder LAN können hier vier Bürgermeister miteinander konkurrieren. Stadtrats-Sitzungen und gegenseitige Abmachungen (z. B. U-Bahn-Anschluß als Gegenleistung für Nutzungsrechte des Flughafens) gehören zu den Erweiterungen des beliebten Stadtplaner-Spiels. Die Installation dieser Trial-Version empfehlen wir nur versierten Netsurfern, da der Verbindungsaufbau tiefergehendes technisches Hintergrundwissen verlangt.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

Star General



Die ungemein populäre „...General"-Serie von SSI wird durch eine verheißungsvolle Science-Fiction-Variante ergänzt. Wie bei Fantasy General sind Ihre strategischen Fähigkeiten gefragt, um sich auf den Hexagon-Schlachtfeldern gegen Ihre Widersacher durchzusetzen. Die voll spielbare Demo-Version vermittelt Ihnen erste Eindrücke von Grafik und Steuerung. Da sich am bewährten Spielprinzip einiges geändert hat (Zweiteilung der Karte in Weltraum und Planetenoberfläche usw.), sollten Sie die Datei README.TXT im Spielverzeichnis gut durchlesen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Swiv 3D

Mit dem Hubschrauber durchrasen Sie eine 3D-Welt aus Bergen, Flüssen und Tälern. Ihre Aufgabe besteht darin, alle feindlichen Basen zu zerstören. Dabei kommen Ihnen eine große Anzahl von Hubschraubern, Panzern und Bodengeschützen in die Quere. Durch eine Art Traktorstrahl können Sie die verlorengegangene Lebensenergie sowie Raketen wieder auftanken. Untermalt wird das Ganze von einem knalligen Soundtrack.

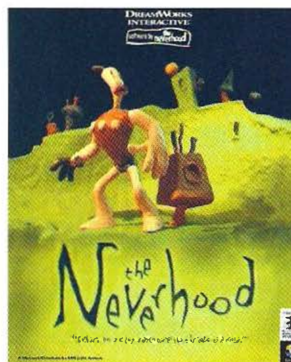


Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-up]	Vorwärts fliegen
[Cursor-down]	Rückwärts fliegen
[Cursor-left]	Nach links drehen
[Cursor-right]	Nach rechts drehen
,	Nach links „sliden"
.	Nach rechts „sliden"
Leertaste	Standardwaffe abfeuern
M	Spezialwaffen abfeuern
[F1]	Setup-Menü
[ESC]	Spiel verlassen

Hardware-Voraussetzungen : Pentium 90, 16 MB RAM

The Neverhood

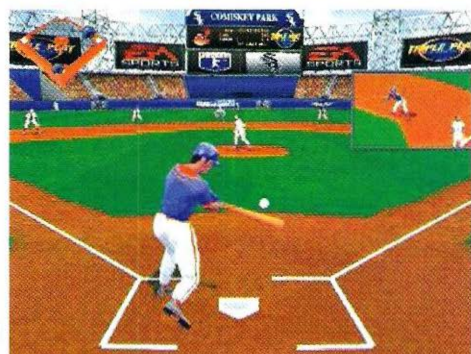


Der größte Softwarehersteller der Welt mausert sich auch im Spielebereich zu einem wirklich ernstzunehmenden Publisher. Nach Monster Truck Madness und Hellbender steht jetzt mit The Neverhood ein vermutlicher Hit in der Pipeline. In dem Grafik-Adventure The Neverhood steuern Sie eine witzig animierte Knetgummifigur durch eine phontostische Welt voller Knetgummi-Rätsel und Knetgummi-Gefahren. Der Clou: bei diesem Spiel stimmen nicht nur Grafik und Sound, sondern auch der Puzzleaufbau. Wenn Ihnen diese Demoversion gefällt, sollten Sie sich den Kauf der nächsten PC Games gleich vormerken. Denn da bieten wir Ihnen eine erweiterte Demoversion mit noch mehr begehbaren Räumen. Die Bedienung des Spiels funktioniert allein mittels der Maus und ist sogar noch etwas einfacher als in vielen anderen Adventures. Klicken Sie einfach auf beliebige Gegenstände, um diese zu benutzen oder klicken Sie auf eine freie Stelle am Bildschirm, um Ihren Knetgummi-Helden dorthin zu manövrieren.

Hardware-Voraussetzungen: 486-100 MHz, 16 MB RAM, SVGA-Karte, Windows 95

Triple Play '97

Die vielfach gepriesene Virtual Stadium-Technologie (bekannt aus FIFA Soccer, NBA Live und NHL Hockey) von EA Sports macht auch aus der Baseball-Simulation Triple Play ein Sportspiel-Ereignis der Sonderklasse. Neben der graphischen Überlegenheit glänzt diese Neuerscheinung auch mit aktuellem „Raster" (28 Teams, 700 Spieler) und einer Multiplayer-Option für bis zu sechs Spieler. Die README-Datei, die Sie während der Setup-Routine einsehen können, erklärt die Grundzüge der Spielbedienung.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS





Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus



PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

AH-64D Longbow Version 1.08 (deutsche Version)

Der Patch für eine der derzeit besten Kampfhubschrauber-Simulationen liefert nicht nur realistischere Rotorengeräusche, sondern unterstützt auch den MS Sidewinder, läßt Sie die Grafik-Auflösung während des Fluges ändern und schafft Abhilfe bei einer Vielzahl von technischen Bugs.

American Civil War Version 1.1 C

Wenn Sie bei diesem Hexagon-Strategiespiel aus dem Hause Interactive Magic bislang von Performance-Problemen (insbesondere bei 8 MB-PCs) geplagt wurden oder sich über die Künstliche Intelligenz der Einheiten gewundert haben, empfehlen wir Ihnen diesen Patch. Darüber hinaus wurden einige zusätzliche Features nachträglich implementiert.

Conquest of the New World Version 1.11

Für den Strategie-Knüller von Interplay wurden bereits mehrere Bugfixes veröffentlicht. Diese Version sollten Sie nur dann einsetzen, wenn Sie den 1.10-Patch bereits angewandt haben.

Descent 2 S3-ViRGE-Update

Wenn Sie das 3D-Action-Spektakel Descent 2 sowie eine Accelerator-Grafikkarte mit dem S3-ViRGE-3D-Chip besitzen, können Sie mit diesem Update aus dem Original-Programm eine Version zaubern, die die Fähigkeiten solcher Karten voll ausnützt.

Jagged Alliance - Deadly Games Version 1.12

Neben der Beseitigung kleinerer Bugs bietet das Update für die Multiplayer-Version des Strategie-Highlights von Sir-Tech die Möglichkeit, das an sich recht knackige Rundenlimit (Einzel- und Mehrspieler-Missionen) nach Belieben anzupassen - und das auch während eines laufenden Einsatzes. Wer möchte, kann die Limits auch von vornherein deaktivieren.

Wizardry Gold Version 1.1A

In der jüngsten Version des Rollenspiel-Klassikers können Sie die Geschwindigkeit des Text-Scrollings im Kampf-Modus individuell justieren. Des weiteren werden etliche technische Fehler ausgemerzt.



LESER-EINSENDUNGEN



Wie Sie im letzten Monat vielleicht gemerkt haben, ist uns bei der Duplikation der Cover-CD-ROM ein bedauerlicher Fehler unterlaufen: Das Directory „LESER" befand sich nicht auf der CD-ROM - und somit auch keine einzige Lesereinsendung. Angeregt durch zahlreiche Beschwerden veröffentlichen wir die fehlenden Dateien diesmal aber erneut. Die Beschreibungen zu den Programmen im Verzeichnis „LESER11" schlagen Sie bitte in PC Games Ausgabe 11/96 nach. Wir bitten Sie um Nachsicht für dieses Versäumnis. Im Verzeichnis „LESER" befinden sich wie immer die Einsendungen der aktuellen Heftnummer. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
12-1	Dennis Kolkofen, 65582 Diez	Level		WarCraft II
12-2	Thomas Trescher, A-1100 Wien	Level		WarCraft II
12-3	Andre Marbaise, 87487 Ermengerst	Level		WarCraft II
12-4	Alexander Kinastowski, 06217 Merseburg	Level		WarCraft II
12-5	Thomas Schmitz, 53804 Much	Level		WarCraft II
12-6	Lars Hofmann, 79261 Gutach	Level		WarCraft II
12-7	Andreas Laydold, A-2542 Kottingbrunn	Level		WarCraft II
12-8	Sebastian Huland, 50969 Köln	Level		WarCraft II
12-9	Philipp Wolfer, 78464 Konstanz	Level		WarCraft II
12-10	MathiasZachmann, 75236 Kämpfelbach	Level		WarCraft II
12-11	MarcoSchwendemann, 77694 Kehl	Spiel	Break it	Geschicklichkeit
12-12	Tobias Wohe, 12679 Berlin	Spiel	Ise, Grimm & Schäfer Tim	Brettspiel
12-13	Simon von Allmen, CH-3052 Zollikofen	Spiel	Yatzy	Würfelspiel
12-14	Alex Wischnewski, 79312 Emmendingen	Spiel?	Disco	Lernspiel
12-15	Werner Steiner, A-8230 Hartberg	Spiel	Boom	Strategie
12-16	Florian Lentsch, A-7100 Neusiedl/See	Spiel	Minefield	Strategie
12-17	Ch. Merkelbach, 53332 Bornheim	Spiel	Shots 2	Ballerspiel
12-18	Markus Hagedorn, 46562 Voerde	Spiel	Battle Ships	Strategie
12-19	Jan Reineke, 59348 Lüdinghausen	Spiel	Sokolor	Strategie
12-20	Steffen Thiem, 96247 Michelau	Spiel	XXO/Knobeln	???

Rainer Rosshirt meint dazu:

12-11

Marco Schwendemann liefert uns mit „Break it" einen recht nett gemachten Arkanoid-Clone - „Klik & Ploy" macht es auch hier möglich. Allerdings werden die ständigen „K&P"-Produkte auf Dauer doch recht eintönig.

12-12

Der Sommer geht langsam zu Ende, und Schäfer Tim will seine Herde in den geschützten Stall bringen. Darauf haben die beiden Wölfe Ise und Grim nur gewartet! Diese beiden Burschen wittern ein gutes Fressen. Wird es Tim schaffen, den Großteil seiner Herde zu retten? Spannend gemachte Umsetzung eines Brettspiels - für alle Altersstufen. Trotz magerer Grafik kann das Game viel Spaß machen.

12-13

Auch in der Schweiz kann man Software basteln. Simon von Allmen und Andy Dröscher präsentieren mit „Yatzy" eine weitere Umsetzung des bekannten Würfelspiels. Was soll man dazu schon groß sagen? Sie machen es auch nicht schlechter als die anderen - nur billiger.

12-14

Von Alex Wischnewski kommt „Disco", eigentlich ein Lernprogramm für Latein, allerdings wie ein Spiel aufgemacht. Wer Probleme hat, die lieben Kleinen (oder sich selbst) zum Latein-Büffeln zu bewegen, sollte es einmal mit „Disco" versuchen. Die Redaktion übernimmt keine Gewähr.

12-15

Werner Steiner beschert uns „Boom", ein Strategiespiel, ähnlich wie Bomberman für 2 - 4 Personen. In einem Labyrinth müssen sich die Spieler ihren Weg „freibomben", ohne dabei selbst ein Leben zu verlieren - das sollte man möglichst dem Gegner antun. Schauderhafte, aber zweckmäßige Grafik. Spielspaß ist jedoch garantiert.

12-16

„Minefield" von Florian Lentsch ist ein kleines Spielchen für Windows, das sehr an das originale „Minesweeper" angelehnt ist. Allerdings entscheidet hier mehr das Glück als durchdachte Strategien.

12-17

„Shots" ist ein weiteres Beispiel für die überaus beliebten Ballerspiele aus der Ego-Perspektive. Fans dieses Genres werden es Christoph Merkelbach danken.

12-18

Wer hat niemals „Schiffe versenken" unter der Schulbank gespielt? Jetzt gibt uns Markus Hagedorn die Möglichkeit, es auf dem PC zu spielen. Der ist auch viel handlicher als eine Schulbank!

12-19

„Sokoban" sollte allgemein bekannt sein. „Sokolor" ist ein ähnliches Spiel, nur daß hier keine Kisten geschoben, sondern Farben sortiert werden müssen. Sehr professionell gemacht.

12-20

Steffen Thiem weckt in mir Kindheitserinnerungen. Die damals beliebten Spiele „XXO" und „Knobeln" (das mit Papier-Stein-Schere) wurden von ihm für den PC umgesetzt. Genauso wenig aufwendig wie die Originale - möglicherweise machen sie gerade deswegen Spaß.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

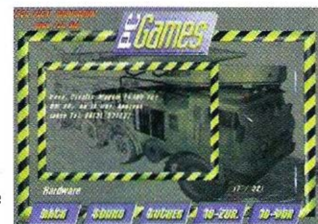
zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.



ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486-er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

JAGGED ALLIANCE VOLLVERSION

Kampf um Metavira

Auch diesen Monat können wir den Käufern der PC Games Plus auf der Cover-CD-ROM wieder ein echtes Software-Highlight bieten. Jagged Alliance, das erst 1995 Softwaregeschichte schrieb, ist ein anspruchsvolles Strategiespiel mit einigen Rollenspiel-Eigenschaften. Die Mischung aus heutiger und zukünftiger Technologie, taktischen Manövern und strategischer Planung kombiniert mit einer nervenaufreibenden Story wird Ihre taktischen und rollenspielerischen Talente bis an die Grenzen fordern!

Das tropische Inselparadies Motavira wurde einst für Atomwaffentests mißbraucht. Als Folge dieser Tests mutierte der sogenannte Follow-Baum und bringt nun einen Saft hervor, mit dessen Hilfe sich die verschiedensten Krankheiten heilen lassen. Verantwortlich für die Erforschung der Heilkräfte sind Jack und Brenda Richards. Deren ehemaliger Mitarbeiter Santino versucht nun, die Insel und somit das Saftmonopol unter seine Kontrolle zu bringen. Hierfür heuert er Verbrecher an, die durch schieren Terror, Mord und Totschlag die Eingeborenen zwingen, für sie tätig zu werden. In seiner Not wendet sich Jack nun an die I.V.S. (Internationale Vereinigung der Söldner), deren Mitglieder ausschließlich für „die gute Sache", jedoch nicht umsonst kämpfen. Hier kommen nun Sie ins Spiel: Bauen Sie eine schlagkräftige Söldnertruppe auf! Befreien Sie Metavira, indem Sie Sektor für Sektor zurückerobern!
Das erwartet Sie: 60 verschiedene Söldner-Charaktere, flüssige Animationen und filmreife Zwischensequenzen, deutsche Sprachausgabe und atmosphärisch dichter Soundtrack, nicht-lineares Gameplay - jedes Spiel ist anders!
Rollenspielartige Entwicklung der Söldner: Sie sammeln Erfahrung und werden immer besser! Verschiedenste Waffentypen, die durch geschickte Kombination verbessert werden können. Taktische, rundenbasierte Gefechte.

Die Installation

Um Jagged Alliance auf Ihrer Festplatte zu installieren, gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie auf dieses durch Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben, also z. B. „E:". Tippen Sie nun **„INSTALL"** gefolgt von **<ENTER>** und folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine. Auf der von Ihnen gewählten Festplatte wird nun das Verzeichnis **„JAGGED"** angelegt. Zum Starten des Programms wechseln Sie auf die Festplatte durch Eingabe des Laufwerksbuchstabens, also z. B. „C:". Geben Sie nun **„CD JAGGED"** gefolgt von **<ENTER>** ein. Nun tippen Sie **„JA"**, wieder gefolgt von **<ENTER>**, und das Spiel beginnt. Das komplette Handbuch zum Spiel liegt auf der CD als **JAGGED.TXT** bei. Sie können es, wie üblich, durch Eingabe von **„ANLEITUN"** aufrufen. Es ist ebenfalls möglich, das Handbuch mit einem der gängigen Textprogramme (z. B. EDIT, WINWORD oder WINDOWS WRITE) zu öffnen und auszudrucken (empfohlen).

JAGGED ALLIANCE benötigt mindestens 3,5 MB XMS-Speicher, damit es einwandfrei läuft. Sollte Ihr PC nur über 4 MB RAM verfügen, müssen Teile des Programms auf Festplatte ausgelagert werden. Hierfür brauchen Sie dann nur noch 2,5 MB XMS, jedoch mindestens 8 MB freie Festplattenkapazität. Wenn dies der Fall ist, starten Sie das Spiel durch Eingabe von **„JAVM"**, gefolgt von **<ENTER>**.

Erste Schritte im Spiel

Ihre Aufgabe im Spiel besteht in der Hauptsache darin, die Insel Metavira von dem abtrünnigen Wissenschaftler Santino und seinen Schergen zu befreien. Hierzu benötigen Sie eine schlagkräftige Söldnertruppe, die von der Organisation „I.V.S" bereitgestellt. Diese Söldner kämpfen natürlich nicht umsonst, sondern für enorm hohe Tagessätze. Begnügen Sie sich deshalb zu Beginn mit zwei Kämpfern und einem Arzt. Nachdem die ersten Sektoren befreit wurden, nehmen Sie einen weiteren Kämpfer sowie einen Mechaniker hinzu, der Ihr Gerät wartet. Achten Sie bei der Auswahl der Kämpfer auf eine ausgewogene Mischung der Spezialfähigkeiten, wie etwa handwerkliche oder medizinische Kenntnisse, da diese Skills auch im Gefecht benötigt werden. Durchsuchen Sie jeden befreiten Sektor sehr genau, da fast überall wertvolle Waffen, Munition und sonstiges Gerät zu finden sein wird. Wenn der Arzt in Ihrem Camp keine Verwundeten zu versorgen hat, sollten Sie ihn „rasten" lassen, da er dann wesentlich weniger Tagessold erhält. Stellen Sie bereits morgens, vor dem eigentlichen Gefechtsdienst, reichlich Wachen ein, damit diese sofort in die befreiten Sektoren nachrücken können. Akzeptieren Sie auf jeden Fall den kostenlosen einheimischen Führer, der Ihnen bald angeboten wird. Mit der kleinen Truppe können Sie auf jeden Fall die östlichen Sektoren befreien und erwerben sich dadurch schon einen gewissen Ruf, wodurch nun auch besser qualifizierte Söldner von Ihnen angeworben werden können.
Viel Glück!

Systemanforderungen

486 DX 33 oder besser; DOS 5.0 oder höher; 4 MB RAM oder höher; 15 MB freier Festplattenspeicher; VGA-Karte; Maus; CD-ROM-Laufwerk; SoundBlaster



Die acht Söldner unter Kontrolle zu halten, ist auf den sehr großen Karten recht schwierig. Auch in Gebäuden kann man den Überblick verlieren.



Obwohl die Ressourcen zu Beginn stets gleich verteilt sind, ist kein Spiel wie das andere.

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Grand Prix 2	MicroProse	3
2	2	Z	Warner Interactive	2
3	3	Die Siedler 2	Blue Byte	5
4	4	Command & Conquer	Westwood	12
5	6	WarCraft 2	Blizzard	10
6	-	Megapak VI	Koch Media	1
7	5	Civilization 2	MicroProse	6
8	17	Flight Simulator 5.1	Microsoft	4
9	8	Hugo 3	ITE	12
10	9	World of Combat	Compilation	5
11	7	F1 Manager 96	Software 2000	4
12	11	Die Fugger II	Sunflowers	6
13	13	Win Skat	CDV	5
14	-	White Lines	Compilation	1
15	12	AH-64D Longbow	Origin	4
16	14	Megapak V	Koch Media	6
17	10	The Need for Speed - SE	Electronic Arts	2
18	15	Silent Hunter	Mindscape	4
19	18	Blue Byte Collection	Blue Byte	5
20	-	Pinball Power Pack	Compilation	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Baphomets Fluch	Virgin	1
2	-	C&C: Level-Editor 3	-	1
3	-	Cyberstorm	Sierra	1
4	3	Grand Prix 2	MicroProse	3
5	-	Return of Arcade	Microsoft	1
6	-	Crusader: No Regret	Origin	1
7	-	Der Planer 2	Greenwood	1
8	-	Jagged Alliance 2	Sir-Tech	1
9	-	Daggerfall	Virgin	1
10	1	Z	Warner Interactive	2
11	-	Gene Wars	Electronic Arts	1
12	-	Mechwarrior: Mercenaries	Activision	1
13	15	AH-64D Longbow	Origin	5
14	10	Die Siedler 2	Blue Byte	6
15	-	Links LS	US Gold	1
16	11	Civilization 2	MicroProse	3
17	-	Lighthouse	Sierra	1
18	-	NHL Hockey 97	Electronic Arts	1
19	-	Sonic CD (Win 95)	Sega	1
20	-	Time Commando	Electronic Arts	1

Guck mal, Schumi, so wird's gemacht: MicroProse verteidigt mit Grand Prix 2 die Pole Position der Karstadt-Charts. Bemerkenswert: auf den weiteren Plätzen regieren durchweg Strategiespiele. Bei Joysoft wird quer durch's Sortiment geordert - von WiSims über Sportspiele bis hin zu Simulationen ist alles vertreten, was derzeit Rang und Namen hat. Ganz vorne: Virgins High-End-Adventure Baphomets Fluch, unser Spiel des Monats in PC Games 10/96.

RANKING

Unsere Referenz – PC Games empfiehlt

Unser inzwischen bewährtes Referenz-System listet jeden Monat die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele aller populären Genres auf. Aktuelle Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Bathomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiano Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucosArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascon	2/94
Bundesliga Monoger 97	Software 2000	12/96
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hordball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interploy	7/95
Virtual Snooker	Interploy	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtuo Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemanio	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayon Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

SciFi-Action

Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucosArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commonder 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH 64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

Bewertungskästen

SPECS & TECS

VGA | Tastatur
SVGA | Maus
DOS/WIN 3.1 | Joystick
WIN 95 | SoundBlaster
HD 6 MB | General Midi
CD 497 MB | Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	90%
Handling	70%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100145,2434 (Thomas Borovskis)
100727, 3425 (Petra Maueröder)
100546,3040 (Harald Wagner)
101510,112 (Rainer Rosshirt)
73233,742 (Markus Krichel)

PC Games Mailbox
(0911) 99 71 50

Internet
ormenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
hcwagner@pcgames.de (Harold Wagner)
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 90. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
(c)Virgin, Westwood

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo DM 69,- mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefax: 09 11/64 27 86 0
Telefon: 09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Folkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags und der Firma Pearl Agency bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)


Verkaufte Auflage II. Quartal 1996 196.509 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

Game It! präsentiert **GAME HITS**

Kaum verschwinden die ersten Vorweihnachts-Titel aus der Release-Liste, schon wird unsere Tabelle um die wichtigsten Neuheiten der Londoner Herbst-ECTS ergänzt. Zusätzlicher Service: Die vielversprechendsten Highlights heben wir ab sofort durch Fettdruck besonders hervor; maßgeblich war für uns das durch Briefe, Anrufe und e-Mails bekundete Interesse der PC Games-Leser. Die ab November lieferbaren Hits finden Sie wie immer auf unserer Vorschau-Seite.

Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	Dezember 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	1. Quartal 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	1. Quartal 97
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D Action	Dezember 96
Alphastorm	Psygnosis	Strategie/WiSim	1. Quartal 97
Athanor	Psygnosis	Adventure	1. Quartal 97
Battlecruiser 3000 AD	Gametek	SciFi-Action	Dezember 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	1. Quartal 97
Bedlam	Mirage	Strategie-Action	November 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	1. Quartal 97
Blood	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	1. Quartal 97
Blue Ice	Psygnosis	Adventure	1. Quartal 97
British Open	Looking Glass	Sportspiel	1. Quartal 97
Caddyhack	Virgin	Minigolf-Simulation	1. Quartal 97
Callahans Crasstime Saloon	Legend	Adventure	Dezember 96
Citizens	MicroProse	Strategie/WiS im	1. Quartal 97
Cluedo	HasbroInteractive	Strategie	1. Quartal 97
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (SVGA)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Dezember 96
Command & Conquer: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	1. Quartal 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96
Cyber Gladiators	Sierra	Be t 'em Up	Dezember 96
DarkEarth	Mindscape	Action-Adve ture	1. Quartal 97
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	Dezember 96
Daytona USA	Sega	Rennspiel	Dezember 96
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	1. Quartal 97
Der Planer 2 Data-Disk	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Dezember 96
Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	1. Quartal 97
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	Dezember 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	November 96
Die große Schlacht um Antietam	Empire	Strategie	Dezember 96
Die große Schlacht um Shiloh	Empire	Strategie	Dezember 96
Die große Schlacht um Waterloo	Empire	Strategie	Dezember 96
Die Harc Trilogy	Fox Interactive	Action	Dezember 96
Die Siedler 2 - Mission-CD-ROM	Blue Byte	Strategie/WiSim	November 96
Die Stadt der Verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Discworld 2	Psygnosis	Adventure	November 96
Dominion	7th Level	Strategie	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media/Haiku Studios	Adventure	November 96
Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal 97
Dungeon Kee r	Bullfrog	Action/Strategie	Dezember 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Action-Adventure	1. Quartal 97
F1	Psygnosis	Rennspiel	2. Quartal 97
Falcon 4.0	MicroProse	Flugsimulation	1. Quartal 97
Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96
Flottenmanöver	Hasbro Interactive	Strategie	1. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Flying Corps	Empire	Flugsimulation	Dezember 96
Fragile Allegiance	Gremlin Interactive	Strategie/WiSim	Dezember 96
Grand Prix Manager 2	MicroProse	Wirtschaftssimulation	November 96
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	1. Quartal 97
Have a N.I.C.E. Day	Magic Bytes	Rennspiel	1. Quartal 97
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	Dezember 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
Incredible Hulk	Eidos Interactive	Action	1. Quartal 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96
IndyCar 2f. Windows 95	Sierra	Simulation	November 96
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	2. Quartal 97
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	1. Quartal 97
King's Quest 8	Sierra	Adventure	1. Quartal 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	Dezember 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	1. Quartal 97
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	1. Quartal 97
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	Dezember 96
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Dezember 96
M.A.X.	Interplay	Strategie	Dezember 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Dezember 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	1. Quartal 97
Magic the Gathering	Acclaim	Strategie	1. Quartal 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Dezember 96
Maxx	Greenwood	Rennspiel	1. Quartal 97
MDK	Shiny Entertainment	3D-Action	Dezember 96
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 97
Mindwarp	Maxis	3D-Action	1. Quartal 97
Missing in Action (M.I.A.)	Warner Interactive	Flugsimulation	1. Quartal 97
Monkey Island 3	LucasArts	Adventure	2. Quartal 97
Monster Truck Rally	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 97
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	November 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	Dezember 96
NBA Jam Extreme	Acclaim	Sportspiel	Dezember 96
NBA Live '97	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96
NET: Zone	Gametek	Adventure	Dezember 96
NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	Dezember 96
Othello	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Dezember 96
Outlaws	LucasArts	3D-Action	Dezember 97
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	Dezember 96
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	November 96
PGA Tour Golf 97	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96
Phantasmagoria 2	Sierra	Interactive Movie	1. Quartal 97
Pinball Construction Kit	21st Century	Flipper	November 96
Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts	SciFi-Action	November 96
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	1. Quartal 97
Ravage	Warner Interactive	Shoot 'em Up	November 96
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	Dezember 96
Rebellion	LucasArts	Strategie	1. Quartal 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
Rendevous im Weltraum	Sierra	Adventure	November 96
Risiko	Hasbro Interactive	Strategie	1. Quartal 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	1. Quartal 97
Savecracker	Warner Interactive	Adventure	November 96
Sega Rally	Sega	Rennspiel	1. Quartal 97
Shadow Warrior	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	1. Quartal 97
Shattered Steel	Interplay	3D-Action	Nov nber 96
Sherlock Holmes 2: Die tätowierte Rose	Electronic Arts	Adventure	Dezember 96
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 97
SkyNet	Bethesda Softworks	3D-Action	Dezember 96
Soul Hunt	Gametek	Adventure	Dezember 96
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Star Control 3	Accolade	Strategie	November 96
Star Fleet Academy	Interplay	SciFi-Action	1. Quartal 97
Star General	Mindscape/SSI	Strategie	November 96
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Star Trek: Return to Vulcano	Interplay	Adventure	1. Quartal 97
StarCraft	Blizzard	Strategie	1. Quartal 97
Surface Tension	Gametek	3D-Action	Dezember 96
The Crow: City of Angels	Acclaim	3D Action	1. Quartal 97
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
The Fallen	Psygnosis	Adventure	1. Quartal 97
The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
The Neverhood Chronicles	Dreamworks Interactive	Adventure	1. Quartal 97
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	1. Quartal 97
Theme Hospital	Bullfrog	Strategie/WiSim	1. Quartal 97
Time Lapse	Philips Media	Adventure	1. Quartal 97
Tomb Raider	CORE Design/Eidos Interactive	3D-Action	Dezember 96
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	November 96
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	1. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	1. Quartal 97
US Navy Fighters 97	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Vette	MicroProse	Rennspiel	1. Quartal 97
Virtua City PD	Sega	Action	Dezember 96
Warwind	Mindscape	Strategie	November 96
Woodruff 2	Sierra	Adventure	1. Quartal 97
X-Car	Bethesda Softworks	Rennspiel	1. Quartal 97
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	Dezember 96
Yathzee	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Dezember 96
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	1. Quartal 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	Dezember 96

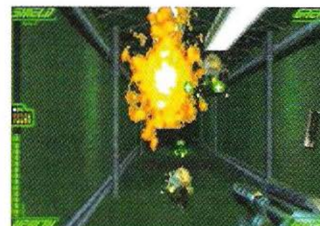
Obwohl man sich nicht über eine mangelnde Auswahl an 3D-Actionspielen beklagen kann, freut man sich doch immer wieder über Innovationen in diesem Bereich. Aufgebohrt zu einem multimedialen Feuerwerk, zeigt Assassin 2015 der Konkurrenz, wo es in Zukunft langgeht.

Assassin 2015

Mordauftrag



Der letzte Gegner in einer Szene wird mit dramatischen Videosequenzen zu Grabe getragen. Ein gebremster Spielfluß ist die Folge.


Auch in größter Nähe werden die Gegner kaum zu unansehnlichen Pixelhaufen.


Oftmals bekommt man es mit zehn und mehr gut bewaffneten Gegnern zu tun.

Gleich mehrere Merkmale fallen bei Warners Actionspiel auf: so handelt es sich um ein reinrassiges Windows 95-Programm, und das Handbuch ist für einen Action-Shooter ungewöhnlich dick. Den größten Teil des Handbuchs und auch der CD-ROM nimmt die Story ein, die zu großen Teilen in aufwendigen Videosequenzen verfilmt wurde. Als moralisch standfester Killer hat man von der US-Regierung des Jahres 2015 den Auftrag bekommen, den immer mächtiger werdenden Cyborg-Produzenten MicroKomm zu zerschlagen. Wie im Film Robocop plant Dr. Arnoud, der Leiter der Firma, mit seinen Cyborgs die US-Herrschaft an sich zu reißen. Einziger Ausweg der geschwächten Regierung: Dr. Arnoud eliminieren zu lassen. So begibt man sich in den Firmenkomplex, erschießt Arnoud und möchte sich von dannen schleichen. Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle: in den langen Gängen und großen Abteilungen sucht man, via Funk geführt von der Pilotin des Flucht-Hovercrafts, den Ausgang.

Hohe Geschwindigkeit

Geschützt von einem Schutzanzug, einem ausreichenden Vorrat an Munition für das halbautomatische Gewehr und dem Granatwerfer macht man sich auf den Weg, allerdings geben Hunderte von Cyborgs aller Art ihr Bestes, um die Flucht zu verhindern. Mittels eines Fadenkreuzes kann man die Gegner anvisieren, der Granatwerfer sucht sich seine Ziele automatisch. In den Räumen kann man sich völlig frei bewegen, was auch unbedingt notwendig ist, um den Salven der Gegner ausweichen zu können. Trotz der absoluten Bewegungsfreiheit und der aufwendigen Grafik in SVGA-Auflösung ist Assassin 2015 erstaunlich schnell, lediglich die eingestreuten Videosequenzen bremsen den Spielfluß des actionreichen Shooters.

Harald Wagner ■

Statement



Zwar hat Warner mit Assassin 2015 das Rad nicht neu erfunden, die komplett gerenderte Welt und die starken Gegnern machen Assassin zu einem mehr als guten 3D-Action-Shooter. Wie bei jedem Spiel dieses Genres ist auch bei Assassin 2015 die Langzeitmotivation vom persönlichen Geschmack abhängig.



Ansprechende, schnelle Grafiken sind das herausragendste Merkmal des Actionspiels. Man nimmt am Geschehen aus der 1st-Person-Perspektive teil.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 41 MB	General Midi
CD 540 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 95,-
CD-Advantage	ausreichend

Bedlam

Geklonter Chaot

Bumm!...bumm!...[Alien-Geheul]...Aaaaargh!...Bumbum... bumbum...[id-mäßiges Aufzugsgeräusch]...ratatatatat... BUMM!!! So etwa muß es sich für einen Außenstehenden anhören, wenn im Nebenzimmer jemand Bedlam spielt...

Wie die Pilze schießen sie zur Zeit aus dem Boden, die Crusader-Klons: zuerst Gender Wars (das dem deutschen Publikum vorenthalten wurde), dann Total Mania, dann hat sich Crusader ohne Bedauern sogar selbst geklont, und jetzt blüht uns auch noch Bedlam. Der Titel dieses Spiels ist lediglich ein etwas schickeres englisches Wort für „Chaos", und das umschreibt den Charakter des Games eigentlich sehr treffend: trendige, aber etwas wirre SVGA-Levels aus isometrischer Sicht verbrämen den simplen Grundgedanken, mit drei einzeln steuerbaren Kampfrobotern alles niederzuknallen, was irgendwie nach Feind aussieht. Natürlich hat man dabei immer ein ungeheuer wichtiges „Missionsziel" im Hinterkopf, das sich in mehreren Baller-Etappen erreichen läßt, und massenweise Waffen sowie in der Landschaft verstreute Power-Ups stehen einem auch noch zur Verfügung.

Statement



An den Explosionen hat man sich schnell sattgesehen, und was dann noch bleibt, ist in erster Linie ein hektisches, unübersichtliches Geballer mit den gängigen Features, das an den Grips keine allzu großen Anforderungen stellt. Geschmacklose Splattereffekte in Bild und Ton verderben einem dann endgültig den Appetit und machen das Spiel eigentlich nur zu einem gefundenen Fressen für die BPjS.

Hallo, wo seid ihr?

Tatsächlich trägt Bedlam stellenweise sehr chaotische Züge: das aufgeregte Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Kampfrobotern stiftet auf der Map zunächst reichlich Verwirrung, ebenso die Teleporter, die einen so schnell in einen anderen Teil des Levels befördern, daß die Orientierung darunter leidet. Gelegentlich verkrümeln sich die Roboter auch mal hinter Hauswänden und lassen sich dort in aller Ruhe beschießen, bis man sie wieder gefunden hat.

Die Steuerung der Kampfmaschinen mit der Maus ist denkbar einfach (links laufen, rechts ballern), reagiert beim Laufen aber übersensibel und erlaubt beim Schießen nur ein ungenaues Zielen. Ärgerlich ist ferner, daß das Programm bei hohem Sprite-Aufkommen auch den schnellsten Rechner in die Knie zwingt, so daß von flüssigen Animationen nicht mehr die Rede sein kann.

Harald Wagner ■



Sehen Sie den Kampfdroiden? Er wird sich wohl irgendwo hinter oll dem Industrie-Gerümpel verlaufen haben.



Im Lauf der Zeit werden immer weitere Bereiche der Map sichtbar.



Im Briefing-Raum holt man sich seine weitgehend überflüssigen Einsatzbefehle ab.



Wie üblich, kann man seine Kampfmaschine vor der Mission seinen finanziellen Ressourcen entsprechend mit Waffen ausstatten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 47 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
12 Spieler im Netzwerk

RANKING

Action

Grafik	62%
Sound	50%
Handling	65%
Spielspaß	48%

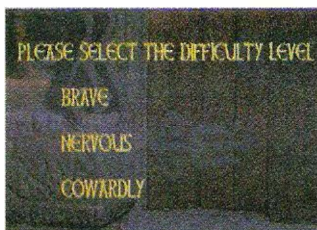
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mirage
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

Clandestiny

Canterbury Ghost

Mit The 7th Guest zeigte Trilobyte 1993 der Konkurrenz, was man mit dem damals neuen Massenspeicher CD-ROM alles machen kann. Leider unterschied sich der Nachfolger The 11th Hour nur geringfügig von dem überaus erfolgreichen Erstlingswerk, und mit Clandestiny sieht's nicht viel besser aus...

Als eines der ersten Spiele mit Videosequenzen öffnete The 7th Guest den elitären Spielemarkt für die Massen. Seit 1993 verkaufte sich dieser Titel eine Million mal. Danach folgte allerdings mit The 11th Hour ein mittelschweres Desaster. Auch beim genauen Hinsehen ließ sich kein Unterschied zwischen diesen beiden Spielen feststellen.



Ungewöhnlich für ein Adventure: verschiedene Schwierigkeitsgrade.



Altbekannt: Clandestiny bietet die üblichen Puzzlespielchen.

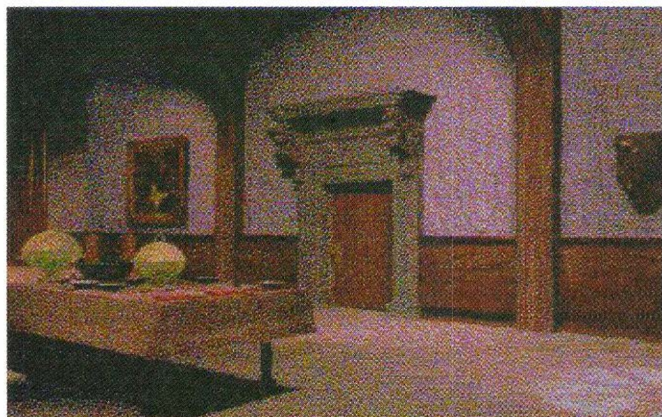
Auch Clandestiny ist nichts weiter als eine Sammlung von Puzzles, nach deren Lösung der Spieler mit einer Videosequenz „belohnt" wird.

Scotch on the Rocks

Statt echter Schauspieler und realer Hintergründe entschloß man sich diesmal für animierte Charaktere und gezeichnete Hintergründe. Dadurch ließen sich nicht nur die Produktionszeiten für schier endlos dauernde Dreharbeiten vernichten, auch das Budget konnte etwas niedriger angesetzt werden.

Erben des Fluchs

Der Spieler folgt den Spuren von Andrew MacPhiles, dem Erben von Schloß MacPhiles, und dessen Freundin Paula. Doch bevor Andy dieses Erbe antreten kann, muß er eine jahrhundertealte Prophezeiung erfüllen und den auf Schloß MacPhiles lastenden Fluch heben. Hierzu müssen



Bei Clandestiny sind diesmal nicht nur die Hintergrundgrafiken, sondern auch alle Personen gezeichnet bzw. computeranimiert.

30 Rätsel im bekannten Stil gelöst und 40 Minuten Cartoons erduldet werden. Drei Schwierigkeitsgrade - tapfer, nervös und feige - stehen zur Auswahl. Freunde schottischer Folklore dürfen sich im Guide Book über die seltsamen Gegebenheiten des britischen Hochlandes informieren. Derweil stolpern Andrew und Paula von einer grauslichen Entdeckung zur anderen, wobei Paulas ständige Anspielungen auf einen erwarteten Heiratsantrag das größte Grausen auslösen. Clandestiny setzt keine neuen Impulse und tut nichts, um die seit The 11th Hour etwas angekratzte Reputation von Trilobyte zu verbessern. Das Interface, komplett mit knöcherner Hand und pulsierendem Gehirn, ist genau das gleiche wie beim betagten Vorgänger, und auch Stil und Machart der Rätsel entsprechen dem dort gesetzten Standard.

Wie gehabt

Trilobyte muß mit seinem nächsten Spiel (Doggy Dog) beweisen, daß man dort immer noch innovative Games produzieren kann, oder die Firma läuft Gefahr, als „One-Hit-Wonder" in der Versenkung zu verschwinden.

Markus Krichel ■

Statement



Genau das gleiche wie The 7th Guest und The 11th Hour, mit dem Unterschied, daß man sich diesmal für Animationen entschieden hat. Die Protagonisten, Andrew und Paula, nerven mit ihren Versuchen, humorvolle Konversation zustandezubringen, und wenn man ein Spiel mit Videos vorwärtstreiben will, hätte man sich schon eine bessere Story einfallen lassen können. Clandestiny ist mit Klischees durchsetzt, allerdings bezweifle ich, daß am Ende dieses Regenbogens ein Topf voller Gold wartet.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 8 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-Rom

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	69%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	**37%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Trilobyte
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



NovaLogic? Sind das nicht die mit der Voxelgrafik? Die mit der Comanche-Simulation? Mit F22 - Lightning II möchte sich NovaLogic vom Image des Hubschrauberspezialisten lösen und im heißumkämpften Genre der militärischen Flugsimulationen ein gewichtiges Wort mitreden. Dabei scheinen sich die Spieldesigner auf das Motto „weniger ist mehr" berufen zu haben, da von den luxuriösen Features anderer Action-Simulationen wenig zu sehen ist.

F22 - Lightning II

Blendwerk

Während die meisten erfolgreichen Flugsimulationen ihre Faszination aus einer gut durchdachten und verzweigten Storyline schöpfen, die den Spieler meist sogar persönlich in das Geschehen einbezieht, setzt NovaLogic mit F22 - Lightning II voll auf technische Features. Es gibt zwar einen Campaign-Modus, dieser ist aber völlig linear und macht Folgemissionen nicht abhängig vom Erfolg des Spielers in der Vorgängermission. NovaLogic ist sogar noch einen Schritt weiter gegangen und läßt den Spieler eine nicht bestandene Mission beliebig oft wiederholen. Egal ob er nur das Missionsziel verfehlt hat, aus dem Flugzeug abspringen mußte oder sogar abgeschossen wurde, auf die Story nimmt dies keinen Einfluß. Konsequenterweise lassen sich die Missionen auch einzeln anwählen, der einzige Grund, dennoch den Campaign-Modus zu spielen, liegt in der Bepunktung. Abhängig von der eigenen Treffgenauigkeit, der Geschwindigkeit und dem Erfolg der Flügelmänner bekommt man am Ende einer Mission Punkte zugesprochen, mit denen man sich in der Highscoreliste eintragen kann.

Taktik

Die Missionen sind recht einfach gestrickt, dennoch fordern sie das ganze Können des Spielers. Hat man beispielsweise als primäres Ziel lediglich ein militärisches Hauptquartier zu zerstören, warten dort garantiert einige feindliche Flugzeuggeschwader auf den Piloten, auch gut versteckte SAM-Sites bereichern das Spielgeschehen. Da es keine unsinnigen Features wie unlimitierte Munition oder unzerstörbare Flugzeuge gibt, muß man durchaus taktisch denken. Die F22 ist trotz vorhandener



Die Grafik kann durchaus mit der ziviler Simulationen mithalten, der spielerische Aspekt kam beim Spieldesign allerdings zu kurz.



Natürlich darf auch ein virtuelles Cockpit nicht fehlen, wie üblich gehen hierbei allerdings die wichtigsten Fluginformationen verloren.



Natürlich dürfen auch Küstengebiete nicht fehlen. In der Nähe der Steilküsten lauern feindliche Schiffe auf fliegende Beute.



Sogar mit Top Gun-Romantik kann F22 - Lightning aufwarten.

Stealth-Eigenschaften ein leichtes Ziel für den Gegner, so daß man sich ständig Gedanken über den besten Anflugweg und den sinnvollen Einsatz der knappen Munition machen muß. Da F22 - Lightning II sehr actionlastig ist, läßt sich das Flugzeug sehr leicht steuern. Auf mehrfache Tastaturbelegungen wurde verzichtet, und bereits nach etwa einer Stunde Einarbeitungszeit ist man ein wahres Flieger-Ass.



Mit nur einem Flügel fliegt man schlecht - immerhin wird der Pilot mit einer hübschen Explosion und beeindruckenden Rauchwolken entschädigt.



Die Rauchfahnen der Raketen lassen sich kilometerweit verfolgen.

Außen hui...

F22 - Lightning II beschränkt sich auf nur wenige Spieloptionen: Quickstart und den Campaign-Modus. Auch auf integrierte Nachschlagewerke, die das gesamte Spektrum der weltweit vorhandenen Waffensysteme beleuchten, dem Spieler aber nur wenig verwertbare Informationen bieten, wurde bewußt verzichtet. Ebenso ist der mittlerweile übliche, gut ausgestattete Hangar, aus dem man als Spieler sein Flugzeug auswählen kann, hier nur mit einem einzigen Jet bestückt. Offensichtlich haben die Entwickler die so gewonnene Zeit mit der Erstellung einer qualitativ hochwertigen Grafik-Engine verbracht, denn was diese vollbringt, ist im Genre einzigartig.

Schön schnell

Obwohl die Grafik komplett aus Polygonen besteht, wirkt durch den Einsatz unterschiedlichster Techniken kein Objekt unnatürlich eckig. Die Landschaften sind an keiner Stelle flach, Hügel und Bergketten überziehen das Gelände. Jedes Landschaftsobjekt wiederum ist mit feinen Texturen überzogen, so daß die Umgebung (aus einer gewissen Entfernung) fast schon photorealistisch wirkt. Bei großer Nähe, etwa im Tiefflug, entpuppen sich die Texturen als Pixelhaufen, von der ultimativen Grafik ist man also noch weit entfernt. Immerhin geht dieser Effekt nicht so weit, daß man die Orientierung verlieren würde, NovaLogics Grafik-Engine ist damit Konkurrenzprodukten eine Nasenlänge voraus. Andere Objekte, wie z. B. Häuser, SAMs oder Flugzeuge, wirken ähnlich realistisch: durch die individuelle Berechnung des Lichteinfalls und die Eliminierung von Ecken und Kanten könnten die Objekte direkt einem Film entnommen worden sein. Wie mittlerweile üblich, stellt auch F22 - Lightning II eine SVGA-Option bereit. Selbst auf einem mittlerweile nicht mehr ganz aktuellen Pentium 100 mit durchschnittlicher Ausstattung ist die Grafik absolut flüssig und detailreich.

Preis der Geschwindigkeit

Der Preis für diese Leistung besteht einerseits in den wenigen Bodenobjekten: Bäume, Häuser und ähnliches sind selbst in Dschungelgebieten spärlich gestreut. Andererseits wirken definitiv gerade Linien wie etwa die Zufahrten zu den Landebahnen wie mit einer Säge gezogen. Die offensichtlich geschätzten Koordinaten der einzelnen Segmente führen zu waghalsigen Linienführungen, offenbar profitiert aber die Geschwindigkeit von dieser Technik nicht unerheblich. Der Sound läßt ebenfalls einige Wünsche offen: zwar wird die Sprachausgabe sinnvoll eingesetzt und ist gut verständlich, die Hintergrundmusik ist jedoch mehr als dürftig. Nur wenige melodische Takte werden abhängig vom Spielgeschehen zusammengesetzt, was für eine gewisse Spannung sorgt, als echte Musik jedoch zu wenig ist.

Harald Wagner ■

Statement



Bereits mit Comanche hat NovaLogic gezeigt, daß man mehr von Grafik als von Hintergrundstory verstehen muß, um ein erfolgreiches Spiel zu kreieren. Allerdings waren die Missionen der Hubschraubersimulationen gut durchdacht und abwechslungsreich, beide Eigenschaften vermißt man bei F22 - Lightning II. So erfreut man sich zwar kurz an der schönen, schnellen Grafik und der butterweichen Steuerung, schnell stellt sich aber wegen des mißlungenen Campaign-Modus' und der tristen Missionen Langeweile ein.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 18 MB	General Midi
CD 390 MB	Audio

REQUIRED
486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
acht Spieler im Netz, zwei Spieler via Modem

RANKING

Flugsimulation

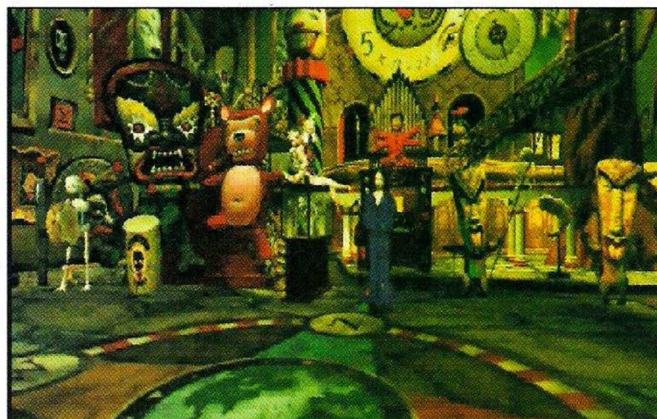
Grafik	86%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

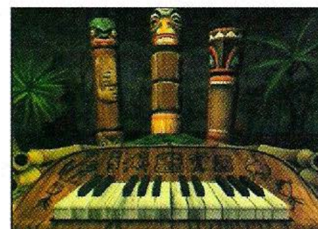
Robert De Niro ist der Produzent des Abenteuerspiels mit dem schlichten Titel Nine. Schon oft versuchten bekannte Hollywood-Größen, in das Spielegeschäft einzusteigen - beinahe genauso oft ging dieser Versuch aber auch voll daneben. Kann De Niro diesem Schicksal entgehen?

Nine

Leider nein



Geschafft. Das Ressort ist nach einigen Spielstunden endlich geisterfrei, und die Spielcharaktere danken recht herzlich.



Grafisch gibt es an Nine nicht viel auszusetzen.



James Belushi als Salty steht Ihnen hilfreich zur Seite.

Tribeca, die Produktionsfirma von Robert De Niro, liefert seit Jahren Kinofilme allererster Güte. Der Sprung ins interaktive Filmgenre war daher wohl nur eine Frage der Zeit. De Niros gute Beziehungen werden bei Ansicht der Credits gleich offensichtlich. Cher, James Belushi, Christopher Reeves sowie Steven Tyler und Joe Perry von Aerosmith stellten ihr Stimmentalent zur Verfügung.
Ihr Onkel, Thurston Last (Reeves), hat Ihnen ein Urlaubsressort für abgetakelte Showbusinessgrößen hinterlassen, die sich hier von den Musen inspirieren ließen. Das palastähnliche Gebäude verfügte einst über die wundersame Fähigkeit, die kreativen Säfte seiner Gäste wieder zum Fließen zu bringen. Heute präsentiert es sich leider nur noch als hoffnungslose Bruchbude. Irgendeine dunkle Macht versucht, sich die Kräfte des Hotels einzuverleiben. Mit Hilfe der neuen Musen und des bizarren Salty (Belushi) müssen sie versuchen, der Edelherberge wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Salty bewegt sich übrigens vorzugsweise in einem kleinen Propellerflugzeug fort.
Nine offenbart seine Stärken in erster Linie im visuellen Bereich. Die Grafiken und Animationen sind eine wahre Augenweide. Es ist daher völlig unverständlich, daß bei einem solchen Aufwand nur eine Auflösung von 256 Farben möglich ist. Ein Blick auf die Verpackung enthüllt den Grund. Nine wurde mit Macromedia Director entwickelt. Director ist eine generische Engine, die eigentlich zur Programmierung von Multimedia-Anwendungen entwickelt wurde. Als Tool zur Abenteuerspielprogrammierung ist dieses Programm wegen seiner Limitierungen denkbar ungeeignet. Durch Mausklick aktivierte Funktionen finden nur mit erheblicher Verzögerung statt, und das Inventarsystem ist eine Farce. Wäre Nine ein Zeichentrickfilm, könnte dieser glattweg Kultstatus erreichen. Insbesondere das Finale ist sehenswert. Gleiches gilt für das Spiel: Sehenswert? Sicherlich. Spielenswert? Leidlich!

Markus Krichel ■

Statement



Robert De Niro produziert ein Computerspiel. Ein weiterer Beweis, daß die Branche salonfähig wird. Wie es sich für einen Superstar gehört, hat er ein paar Kumpels zu diesem Zweck angeheuert. John Belushi, Christopher Reeves, Steven Tyler und Cher als Interface-Zigeunerin Isadora. Dabei ist ein sehenswerter Zeichentrickfilm herausgekommen. Schleppendes Gameplay und ein lahmes Interface lassen jedoch keinen rechten Spielspaß aufkommen.



Das Finale im Stile eines Hollywood-Musicals ist wirklich sehenswert und stellt eine gelungene „Belohnung" für die langwierigen Mühen dar.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 570 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	88%
Sound	82%
Handling	42%
Spielspaß	**40%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Tribecca
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Nach den beiden Mechwarrior-Programmen aus dem Hause Sierra wagt sich nun auch Interplay an das Genre mit den metallischen Kampfmaschinen heran. Einen simplen Klon der etablierten Programme wollte die Firma jedoch nicht abliefern und mischte deshalb die Karten neu...

Shattered Steel
Stahlgewitter



Die einzelnen Levels wurden sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten jede Menge Action.



Im Holoprojektor bekommt man zuweilen mehrere Missionen zur Auswahl gestellt.



Zusammen mit dem bombastischen Soundtrack vermittelt das exzellente Intro schon beinahe Kino-Atmosphäre.

Mech-Fans, die gerne Stunden damit verbringen, ihr stählernes High-Tech-Schlachtroß mit den ausgefeiltesten Kampfsystemen auszustatten, sollten erst einmal einen vorsichtigen Blick auf Shattered Steel werfen. Denn schon allein aus den Programmen, die laut Entwickler Greg Gzeschuk Vorbildfunktion für Shattered Steel hatten, wird ersichtlich, daß hier die Akzente anders gesetzt wurden als in herkömmlichen Mech-Spielen: X-Wing, Tie Fighter und die 3D-Action-Referenzen von id Software standen neben den Mechwarrior-Titeln Pate und deuten an, daß es Interplay vor allem auf ebenso bedienerfreundliche wie rasante Action auf höchstem technischen Niveau ankam. So heißen die stark bewehrten, aber dennoch erstaunlich wendigen Kampfkolosse in Shattered Steel auch nicht Mechs, sondern „Planet Runners".

Metallischer Glanz

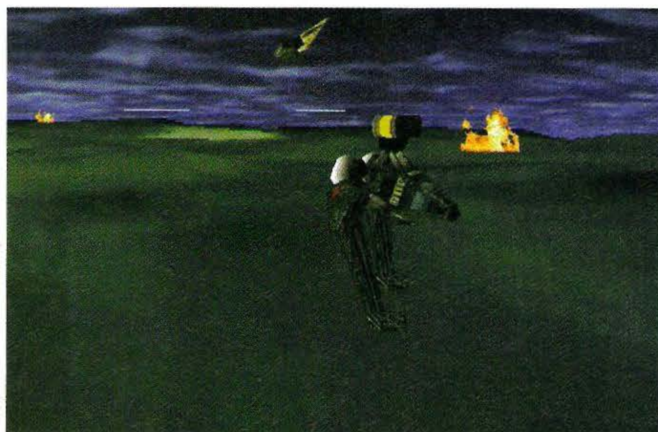
In der Tat überwältigt einen Shattered Steel vom ersten Moment an mit technischer Brillanz: bildschirmfüllende Animationen von höchster Qualität, untermalt mit einem monumentalen Orchestersoundtrack und erstklassiger Sprachausgabe, im Spiel selbst absolut flüssige 3D-Grafik (640 x 480 oder 320 x 200 Bildpunkte) und eine flexible, sehr genau reagierende Steuerung. Bereits nach dem ersten „Aufwärmlevel" geht es mit einer Vielzahl phantasievoll gestalteter Gegner recht hart zur Sache, man ist mit dem Durchspielen also auf jeden Fall eine ganze Weile beschäftigt. Beeindruckend auch die Vielfalt der Mehrspieler-Modi: bis zu 16 Spieler können im Netz Teams bilden oder anarchistische Deathmatches ausfechten, und per Modem sind außerdem noch hitzige Head-to-Head-Duelle möglich. Einziger Minuspunkt: mit manchen CD-ROM-Laufwerken wollte Shattered Steel partout nicht zusammenarbeiten und quittierte spätestens nach der ersten Mission seinen Dienst. Die ersten Patches geistern jedoch schon durchs Internet...

Herbert Aichinger

Statement



Shattered Steel wendet sich nicht so sehr an die Freunde gestandener Mech-Simulationen, sondern mehr an diejenigen, die geballte Action in technischer Perfektion zu schätzen wissen. Daß ein derartiges Programm viel von der Hardware fordert, versteht sich inzwischen fast von selbst - erst ab einem Pentium 90 mit 16 MB RAM stapfen die Planet Runners in hoher Auflösung flüssig über die Planeten.



Optisch weniger gelungen: die Außenansicht, bei der der Mech über das Terrain zu „schweben" scheint.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 37 MB	General Midi
CD 347 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
16 Spieler im Netz, Modem

RANKING

3D-Action

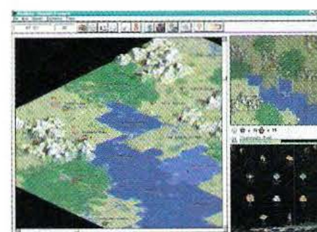
Grafik	88%
Sound	85%
Handling	85%
Spielspaß	82%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Wenn Sie bei Deadlock Probleme mit Ihren Nachbarn bekommen, liegt das nicht an überhängenden Kirschbaum-Ästen oder unsauberen Gläsern. Nein, auf Gallius VI läßt schlichtweg das Angebot an erschließbaren Grundstücken zu wünschen übrig - Zeit, um die eigenen Claims abzustecken.

Deadlock
Klaustrophobie



Diese schmucke Siedlung befindet sich bereits in einem sehr fortgeschrittenen Stadium, leidet aber unter akuter Überbevölkerung.



Jetzt wird's eng: die Anrainer rücken Ihnen im ungünstigsten Fall schon frühzeitig auf den Pelz.



Immens wichtig: die Erforschung grundlegender Technologien.

Deadlock ist so etwas wie der Wolpertinger unter den Strategiespielen: Master of Orion, SimCity, Outpost, Ascendany und Civilization haben ihren Teil zu diesem schicken Planeten-Kolonisierungs-Wettlauf beigetragen. Bis zu sieben Alien-Rassen mit unterschiedlichsten Begabungen interessieren sich für die lukrativsten Areale. Wer zuerst auf einer bestimmten Anzahl von Sektoren jeweils ein City Center (das mit Abstand teuerste und aufwendigste Gebäude) errichtet und selbige eine Runde lang verteidigt, hat gewonnen. Alternativ darf man auch die Konkurrenten einfach ausrotten. Gesiedelt wird auf einer isometrischen Karte, die man mit upgrade-fähigen Universitäten, Farmen, Fabriken, Minen, Kraftwerken und Wohnkomplexen vollpflastert. Durch Zuteilung von Arbeitskräften steigert man beispielsweise die Holzproduktion oder forciert die Entwicklung bzw. Produktion von Waffensystemen. All dies geschieht kinderleicht via Drag & Drop und Dialogboxen; ein Tutorial zeigt Neulingen, wie's funktioniert.

Der einzige Zeuge

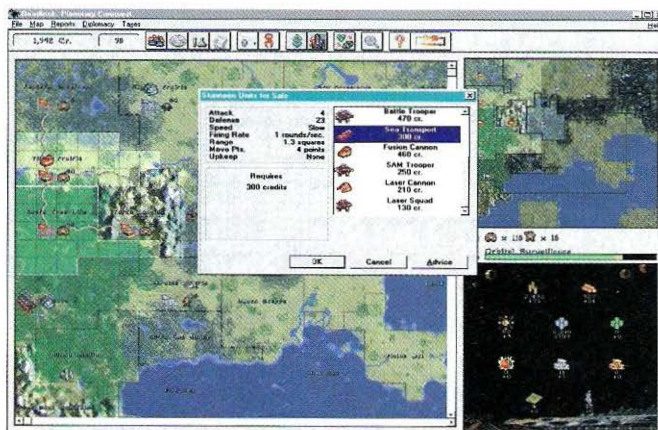
Was hat Deadlock, was andere Programme nicht haben? Wenig. Dementsprechend bescheiden nimmt sich die Iconleiste am oberen Bildschirmrand aus. Per Mausklick zeigt man Ihnen Statistiken und informiert Sie über den technologischen Fortschritt. Rohstoffe, Einheiten und Innovationen dürfen auch auf dem „Schwarzmarkt" geordert werden, und der variierbare Steuersatz hat freilich Einfluß auf Ihr Budget und die Moral der Untertanen. Immerhin stimmt das äußere Erscheinungsbild: Detailreich gerenderte, teilweise animierte Bauwerke im typischen Look des jeweiligen Volkes verteilen sich über die Landschaft. Außerdem bemerkenswert: Bei kriegerischen Auseinandersetzungen werden Sie im Gegensatz zu Master of Orion 2 zum Zuschauer degradiert.

Petra Maueröder

Statement



Deadlock hat eigentlich nur ein Problem: Master of Orion 2. Der übermächtige Konkurrent gibt langfristig viel mehr her. Die Pluspunkte von Deadlock: Grafisch annähernd auf Ascendancy-Niveau und einsteigerfreundlicher als MOO2. Darüber hinaus steht der Business-Aspekt stärker im Vordergrund. Nachbesserungswürdig erscheint uns u. a. die fehlende Einflußnahme bei Angriffen.



Die Skirineen verkaufen Ihnen gegen Bares Fix-und-Fertig-Einheiten, mit denen sich das Heer im Ernstfall auch kurzfristig aufstocken läßt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 24 MB	General Midi
CD 555 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem, Internet, Netzwerk (8 Spieler)

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	sehr gut

Daggerfall - Die Schriften der Weisen

Episch

Drei Jahre nach dem Erscheinen des Bestsellertitels The Elder Scrolls - Arena läßt Bethesda Softworks den Nachfolger erscheinen. Jedes Feature, das Arena zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele werden ließ, wurde nochmals überarbeitet, und es wurde eine lange und spannende Story in dem Spiel versteckt. Dank 3D-Grafik, einfacher Bedienung und einer mächtigen RPG-Logik soll sich das Rollenspiel an Liebhaber aller Genres wenden, die gerne auch einmal etwas Langwieriges und Anspruchsvolles spielen möchten.

Über zwei Jahre dauerte die Entwicklung von Daggerfall - Die Schriften der Weisen. Ein ganzes weiteres Jahr dauerte das Testen des Spiels auf Programmfehler, Ungereimtheiten in der Storylogik, Machbarkeit der Aufträge etc.. Viel Zeit für ein Genre, das zwar treue, aber nur vergleichsweise wenige Anhänger hat. Da Daggerfall zwar eine Fortsetzung von Arena, dennoch aber ein von Grund auf neu programmiertes Spiel ist, konnten sich die Designer von Anfang an vornehmen, auch Spieler von 3D-Action-Spielen und des Freibeuter-Genres (Elite oder Privateer) als potentielle Kunden einzuplanen. Im Jahr 405 der dritten Ära Tiber Septim geschehen seltsame Dinge im Kaiserreich Tamriel: der in einer ziemlich unsinnigen Schlacht gefallene König Lysandus von Daggerfall spukt des nachts in seiner Hauptstadt umher und mordet zusammen mit einer Horde von Unholden die Bürger dahin. Seine Frau Mynisera hat die begabte Hofzauberin entlassen, da sie ein Verhältnis mit Lysandus gehabt haben soll, und Lysandus' Mutter Nulfaga ist wegen dem Tod ihres Sohnes dem Wahnsinn verfallen. Zu allem Unglück ist auch noch ein Brief des Kaisers an seine Agentin in Daggerfall abhanden gekommen - der Zerfall des Kaiserreiches scheint unaufhaltsam. In dieser Situation läßt der Kaiser den Spieler zu sich rufen und beauftragt ihn, mal eben nach dem rechten zu sehen.

Ein Unglück kommt selten allein

Auf der Reise nach Daggerfall geht einiges schief: ein Nebel zieht nachts auf, das Schiff erleidet Schiffbruch und der Spieler kann sich nur mit letzter Kraft in die Klippen retten. Glücklicherweise findet er dort einen Unterschlupf. Die kleine Höhle entpuppt sich bei Tag als ausgedehntes System mit in den Fels gehauenen Räumen, bevölkert von allerlei Ungetier. Ratten, Fledermäuse oder Imps sind noch die harmlosesten Gegner, die dem Spieler nach dem Leben trachten. Immerhin finden sich in den Gängen einige Ausrüstungsgegenstände, die das Leben einfacher machen: Bücher, Waffen oder Rüstungsteile, die von Abenteurern zurückgelassen wurden.

Gilden und Zünfte

Nachdem man den Ausgang des Dungeons gefunden hat, sollte man sich einen Augenblick die Zeit nehmen und überlegen, was man mit seinem Leben anfängt. Zwar ist man im



Auf den Marktplätzen der Städte trifft sich die Bevölkerung und tauscht Gerüchte aus. Als gern gesehener Reisender darf man daran teilhaben.



In den tropischen Gegenden herrscht eine üppige Flora. Sprachschwierigkeiten sind in den fernen Kulturen glücklicherweise nicht zu befürchten.



Die Orcs gehören zu den Gegnern mit der größten Ausdauer. Durch ihre Langsamkeit sind sie jedoch nur in großen Gruppen wirklich gefährlich.



Der Charakter-Bildschirm belastet den Spieler mit nur wenigen Informationen.

Auftrag des Kaisers unterwegs, dennoch steht es einem frei, zu machen, was man möchte. Das Kaiserreich Tamriel bietet dem Spieler zahlreiche Karriere-Möglichkeiten. Ob man als gedungener Mörder oder Grabschänder durch die Lande ziehen möchte, als Händler oder Kammerjäger, steht einem frei. Natürlich kann man auch dem Auftrag des Kaisers folgen und die verworrenen Geschehnisse an den Königshäusern aufdecken. Eine wichtige Hilfe dabei sind die zahlreichen Tempel und Gilden, die in fast jeder größeren Stadt eine Niederlassung haben. Dort bekommt man alles, was das Herz begehrt: Waffen, Zaubersprüche, Training, lukrative Jobs, Vergünstigungen bei Gasthöfen etc.. Allerdings - und das gilt für jede Personengruppe, die man in Tamriel trifft - legen die Bewohner hohen Wert auf das Ansehen einer Person. Wenn man also ein ganzes Dorf niedergemetzelt hat, sollte man sich nicht wundern, wenn die Bewohner der Nachbarstadt oder andere befreundete Gruppen schlecht auf einen zu sprechen sind.

Vielfalt

Die Größe des Kaiserreiches macht es jedoch möglich, in einem Land als Verbrecher aufzutreten und mit Mord und Raub sein Geld zu verdienen und in einem weit entfernt liegenden Landstrich als hochangesehener Ehrenmann oder tugendhafter Ritter bei Hof ein- und auszugehen. Obwohl Tamriel eine rein virtuelle Welt und von Menschen erzeugt ist, handelt es sich hierbei keinesfalls um eine homogene Landmasse. Die einzelnen Regionen haben neben eigenen klimatischen Bedingungen eigene Architekturen, politische Verwicklungen, unterschiedliche Preisniveaus und sogar eigene Feiertage. Um zu Geld zu kommen, sollte man in den unzähligen Dungeons nach verlorenen Schätzen suchen. Auch die Monster, die man dabei zwangsläufig erschlagen muß, sind meist gut mit Waffen und Geld ausgestattet. Die ergatterten Schätze kann man anschließend in den Läden einer größeren Stadt verkaufen, die Angebote der einzelnen Händler sollte man allerdings vor Vertragsabschluß vergleichen: die Preisangebote können um bis zu 40 Prozent differieren. Um



Die Automap erstellt abschnittsweise ein 3D-Modell des Dungeons. Trotz dieser Hilfe kann man sich in den riesigen Gebilden leicht verlaufen.



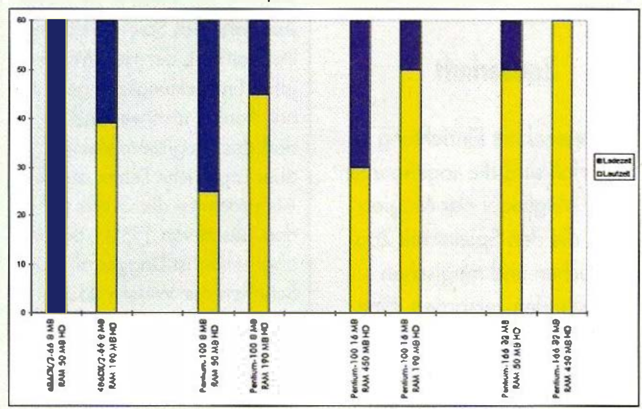
Die Dungeons erstrecken sich mehrere Kilometer unter der Wasseroberfläche. Dieser Riesenaal ist dabei für geübte Schwimmer der einfachste Gegner.

Sprachschwierigkeiten

Unter dem Namen The Elder Scrolls: Daggerfall kam das Spiel Ende September in den amerikanischen Handel. Nur wenige Wochen später sollte die komplett übersetzte deutsche Version erscheinen - man entschied sich jedoch anders. Nicht etwa die Übersetzung hat Schwierigkeiten bereitet (das Programm wurde von vornherein darauf vorbereitet, mit unterschiedlichsten Grammatiken und Vokabularien umzugehen), das Problem liegt vielmehr in der Ursprungsversion. Da in der amerikanischen Fassung zahlreiche Bugs für Abstürze, unlösbare Aufträge und logische Fehler sorgten, wird die deutsche Version erst nach dem Erscheinen eines ausreichend guten Bugfixes herauskommen. Der voraussichtliche Termin ist Dezember 1996, höchstwahrscheinlich vor Weihnachten.

Geschwindigkeitstest

Die Mindestanforderung für Daggerfall: Die Schriften der Weisen liegen nach Herstellerangaben bei einem 486DX2/66, 8 MB RAM und 50 MB Festplattenspeicher. Tatsächlich wird bei dieser Ausstattung das Abenteuer zum Geduldspiel, da für jedes Haus einer Stadt die Texturen einzeln von CD-ROM nachgeladen werden müssen. Auch schnelle CD-ROM-Laufwerke bieten keinerlei Abhilfe, da immer sehr viele, kleine Dateien geladen werden und daher die Zugriffszeit die Ladezeit bestimmt. Erst wenn man dem Spiel 190 MB Platz oder mehr gönnt, ist ein flüssiges Spiel möglich - immerhin stimmen die Anforderungen bei Prozessor und Hauptspeicher. In der folgenden Tabelle haben wir gemessen, wie lange das Spiel durch Nachladen stockt, wenn man 60 Sekunden geradeaus durch eine Stadt läuft. Ein Festplatten-Cache wurde nicht verwendet, zum Einsatz kam jeweils handelsübliche Hardware.





Neben der Kontoführung und dem Kaufen und Einlösen von Wertpapieren lassen sich in den Banken sogar Immobilienkäufe erledigen.



Kurz vor Sonnenuntergang sollte Castle Doggerfall der Rücken gekehrt werden: Lysandus und zahlreiche Geister machen nachts die Stadt unsicher.

anschließend nicht zentnerweise Goldmünzen mit sich herumschleppen zu müssen, kann man sein Geld zur Bank tragen und auf ein Konto einzahlen - abheben kann man sein Geld natürlich nur bei einer Filiale der gleichen Bank. Um in entfernten Ländern dennoch zahlungsfähig zu sein, kann man sich für ein Prozent des Betrags einen Letter of Credit ausstellen lassen. Jeder Laden akzeptiert diesen Beleg und gibt das Wechselgeld mit einem neuen Letter of Credit zurück.

Zauberhaft

Eine angenehme Einrichtung in Daggerfall sind die sogenannten Maker: Mitglieder der Magiergilden, die den Spieler mit Zaubersprüchen und magischen Gegenständen versorgen. Eine einfache Oberfläche erlaubt es, seiner Phantasie im Erstellen eigener Sprüche freien Lauf zu

Statement



Die riesige Welt von Daggerfall bietet einem Rollenspieler alles, was sein Herz nur begehren kann. Mit der weitläufigen und nichtlinearen Storyline, den gut durchdachten Dungeons, der einfachen Bedienung und den vielen anderen Features des Programms kann Bethesda Softworks durchaus Zeichen setzen. Die Mankos des Programms jedoch lassen sich nur zum Teil durch die gigantischen Ausmaße des Spiels erklären: Der Betatest, der viele Mannjahre Entwicklungszeit gekostet hat, konnte nicht verhindern, daß das Programm kleine, aber ärgerliche Fehler aufweist. Außerdem ist die Grafik auf dem Stand von 1993 - davon abgesehen ist Daggerfall - Die Schriften der Weisen das mit Abstand beste Rollenspiel, das ich jemals getestet oder gespielt habe.



Königin Nulfaga haust in einem tiefen Dungeon und trauert ihrem ermordeten Sohn Lysandus nach. Ihrer Psyche tut dies nicht eben gut.



Zwei Spinnen sind auch für geübte Kämpfer unangenehme und gefährliche Gegner, da man von einem einzigen Biß gelähmt und wehrlos wird.

lassen. Entsprechend ausgerüstet, ist es auch ganz ohne Waffen möglich, das Spiel zu bewältigen. Als erfahrener Kämpfer oder Magier kann man sich an die Hauptstory heranwagen. In jedem der drei großen Königshäuser findet der Spieler Ansprechpartner mit wichtigen Aufträgen. Diese unterscheiden sich auf den ersten Blick nicht von Quests der Gilden, jedoch bieten sie neben höheren Gefahren wichtige Informationen über die Vorgänge in Tamriel.

Nobody's perfect

Daggerfall: Die Schriften der Weisen ist ein nahezu perfektes Rollenspiel. Man hat freie Wahl, was und wie man es macht. Die Storyline und die zusätzlichen Aufträge beschäftigen den Spieler auf Monate hinaus, und auch die riesige, abwechslungsreiche Landschaft mit den vielen Staaten, Städten und Dungeons sorgt für dauerhafte Motivation. Dennoch gibt es einen wirklich ernsthaften Kritikpunkt: die Grafik. Zwar muß ein Spiel nicht unbedingt hardwarefressendes SVGA bieten, wenigstens die VGA-Grafik sollte jedoch dem Stand der Technik entsprechen. In Daggerfall mutieren Gegenstände wie Bäume, Häuser und sogar die meisten Monster zu unwirtlichen Pixelhaufen, sobald man ihnen ein paar Schritte zu nahe kommt. Zuletzt konnte man solche Eigenschaften bei einem Vollpreisspiel vor ca. drei Jahren bewundern, die technischen Neuerungen sind an Daggerfall spurlos vorbeigegangen. Daß es auch anders geht, zeigt sich ebenfalls in diesem Spiel: Gegenstände wie zum Beispiel Holzhebel oder Truhen kann man von nächster Nähe aus betrachten, ohne daß Details verlorengehen; Schwerter, Pferd und Monsterspinnen wurden so perfekt gerendert, daß die einzelnen Pixel nicht mehr auffallen und ein fast photorealistischer Eindruck entsteht.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 37 MB	General Midi
CD 513 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	62%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	87%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda Softworks
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Olympic Soccer

Platzverweis

Wenige Wochen vor Verkaufsbeginn des potentiellen Qualitätsführers FIFA Soccer 97 von Electronic Arts hätten die anderen Hersteller von Fußballsimulationen eine gute Gelegenheit gehabt, ihre Produkte im Weihnachtsgeschäft an den Mann zu bringen. Doch ein Minimum an Qualität gehört auch im festlichen Kaufrausch zu den Voraussetzungen.



Ein Pfeil unter dem aktiven Spieler zeigt in Richtung des Tores. Über Schuß- oder Paßrichtung sagt der Pfeil jedoch leider nichts aus.

In einer Zeit, in der nur wenige Spiele dieses Genres zu den Käufern gelangen, gehört eigentlich nicht viel dazu, eine erfolgreiche Fußballsimulation zu programmieren. Techniken wie Motion Capturing oder Rendering sind ein alter Hut und auch kleinen Softwareschmieden ein Begriff. U.S.Gold verzichtet auf die gute Grafik, die diese Verfahren mit sich bringen würden - und bietet zum Ausgleich: nichts. Die Geschwindigkeit der Grafikausgabe läßt selbst im VGA-Modus eines schnellen Rechners erschaudern, die Animationen gehören in das computertechnische Mittelalter, und nicht einmal die Steuerung arbeitet vernünftig. Bewegt man seinen ballführenden Spieler zu hektisch, verliert dieser den Ball, bewegt sich jedoch ein computergesteuerter Spieler auf die gleiche Weise, bleibt er in Ballbesitz. Und wie in fast allen Fußballspielen hat auch der Torwart entscheidende Fehler. Zwar hält er die meisten Bälle mit spektakulären Aktionen, beim Abstoß kann es jedoch schon einmal passieren, daß der Gegner den Ball noch im Sechzehn-Meterraum zurück ins Tor köpft. Da man den Torwart im Augenblick des Abstoßes nicht sieht, lassen sich derartige Patzer nicht verhindern. Immerhin ist die Qualität der Sprachausgabe akzeptabel: Johannes B. Kerner spricht seine Kommentare in klar verständlichen Worten. Inhaltlich gehen die meisten Äußerungen jedoch meist daneben: „Dies könnte den Spielverlauf herumdrehen" nach dem Tor zum 4:0.



Nach jeder Halbzeit wird man mit Statistiken über das Spiel informiert.


Und wieder einmal hat ein Spieler beim Dribbling den Ball verloren.

Nicht völlig schlecht

Zu allem Überfluß sind die eigenen Mitspieler nur mäßig begabt und lassen den Stürmer alleine vor das gegnerische Tor laufen. Auch die Abwehr sieht meist nur interessiert zu, wenn ein Gegner den Ball in den Strafraum spielt. Da das Spiel keinerlei räumliche Tiefe vermitteln kann, läuft man als ungeübter Spieler schon mal am Ball vorbei. Daß aber selbst der Computer des öfteren gut zehn Meter an so manchem Ball vorbeiköpft, ist eine peinliche Panne. Dennoch kann man Olympic Soccer ein Minimum an Spielspaß nicht absprechen, kurzweilig ist das Spiel jedoch nicht. Zusammengenommen ist U.S. Gold mit Olympic Soccer ein ganz nettes Spiel gelungen, das jedoch weit hinter den technischen Möglichkeiten und hinter der Konkurrenz bleibt.

Harald Wagner ■

Statement



U.S. Golds Olympic Soccer ist ein für Anfänger ganz brauchbares Spiel. Die Steuerung ist einfach und läßt dennoch viele unterschiedliche Techniken zu, mit der Ungenauigkeit kann man sich abfinden. Wer jedoch den Vergleich zu FIFA Soccer, Euro 96 oder ähnlichen Vertretern des Genres zieht, vermißt bald die hohe technische Qualität, die Langzeitmotivation und die intelligente Computersteuerung dieser Spiele.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 308 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel

Grafik	45%
Sound	50%
Handling	55%
Spielspaß	**32%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Wieder einmal steht der Untergang des Universums bevor, doch Spieler wissen inzwischen, daß das kein Grund zur Beunruhigung ist: sie schlüpfen einfach in die Rolle des Helden, beißen sich durch eine Reihe von Puzzles und retten die Welt mit links - wenn es sein muß mehrmals im Monat.

Die fünfte Dimension

Time Machine



Durch einen Klick auf den Rucksack des Helden öffnet man das Inventory und beamt sich mit dem handlichen Gadget in eine andere Dimension.



Makaber: in der comicartigen Detektivsequenz muß man des nachts ein Grab öffnen.



Stilgerecht besucht man in der Legendworld eine Waffenschmiede.

Neu ist sie also nicht gerade, die Story, die das noch relativ unbekannte israelische Programmierteam Makh Shevet seinem Adventure zugrundelegt: Ein junger Rotzlöffel wird vom Rat der Dimensionsreisenden dazu ausersehen, die ultimative Katastrophe abzuwenden. Dazu muß er die über verschiedene Raum- und Zeit-Dimensionen verstreuten Teile von Merlins Zauberstab finden und wieder zusammenfügen. Behilflich ist dem Jungen dabei ein kleines technisches Gerät, mit dem er sich nach Herzenslust in Windeseile von einem Ende der Galaxie ans andere beamen lassen kann. Interessanter wird der abgedroschene Plot allerdings, wenn man einen Blick auf die phantasievolle „Garnierung" wirft...

Stilistische Vielfalt

Die mit vielen witzigen Details versehenen SVGA-Locations, die man im Lauf des Dimensions-Abenteuers besucht, umfassen u. a. eine trostlose Großstadt, eine mittelalterliche Phantasiewelt, ein virenverseuchtes Raumschiff, das Wohnzimmer eines fernsehsüchtigen Aliens und selbst dessen TV-Gerät, in dem man als ungebetener Gast in einer Seifenoper Verwirrung stiften kann. Auch stilistisch ist für reichlich Abwechslung gesorgt: vom Detektiv-Comic über klassische Fantasy-Elemente bis hin zur ultrarealistischen Mega-City ist alles vertreten, und einmal findet sich unser Held sogar als Bestandteil eines altägyptischen Wandreliefs wieder. Musik und Sprachausgabe passen sich dabei jeweils perfekt an die aktuelle Szenerie an. Die Aktionen des Helden auf dem Bildschirm hat man mit der linken und rechten Maustaste völlig im Griff, und ein Pseudo-Windows-Fenster dient einem als Hort für die Unmengen an Gegenständen, die man im Lauf der Handlung einsammelt, um sie andernorts nach klassischer Adventure-Art ihrer Bestimmung zuzuführen.

Herbert Aichinger ■

Statement



Liebhaber traditioneller Adventures und Neueinsteiger ins Genre können der technisch sehr gut realisierten fünften Dimension sicher einiges abgewinnen. Abwechslung wird hier großgeschrieben, dafür sorgen schon die vielen netten optischen und akustischen Details. Ein innovatives Spielkonzept darf man von diesem Produkt jedoch nicht erwarten.



Bedrückend realistisch präsentiert sich das Großstadtszenario, in dem man mit Autodieben und Straßenkindern Bekanntschaft macht.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 0,4 MB	General Midi
CD 1280 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	78%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Makh Shevet/Eidos
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Warwind

Culture Club

Was haben Nutella, Calvin Klein-T-Shirts und WarCraft 2 gemeinsam? Sie verkaufen sich überdurchschnittlich gut und werden daher von findigen Konkurrenten dreist kopiert. Und Warwind von SSI ist das beste WarCraft 2-Plagiat, das Sie momentan bekommen können - täuschend echt nachgeahmt, von der Grafik bis hin zur Anzahl der Missionen. Dennoch hat sich das Fantasy-Strategiespiel eine gewisse Eigenständigkeit bewahrt.



Die Leiste auf der rechten Bildschirmseite enthält gängige Elemente wie Mini-Map, Credits-Anzeige sowie eine Charakteristik der aktuell angeklickten Einheit.



Wenn sich Figuren in einem Gebäude befinden, wird das Dach ausgeblendet (hier: die örtliche „Kneipe"). Mit solchen verschachtelten Iconleisten geben Sie den Einheiten neue Befehle.

Fast 100 Seiten stark ist das Warwind-Handbuch - das läßt auf hohe Komplexität schließen. Und dieser Eindruck täuscht nicht: Denn Warwind simuliert zwar gekonnt das „Look & Feel" von WarCraft 2, erweitert das Konzept aber durch einige echte Innovationen. Wenn Sie sich für eine Kampagne der vier Fantasy-Rassen im Lande Yavaun entschieden haben, stehen Ihnen i. d. R. der „Clan Leader" plus einige Arbeitskräfte zur Verfügung, die umgehend mit dem Bau eines Hauptquartiers nebst Unterkünften beginnen. Um zusätzliche Mitstreiter zu rekrutieren, benötigen Sie ein Art Kneipe, in der sich bald die ersten Söldner blicken lassen. Per Daumen-hoch/runter-Entscheidung werden Rekruten angenommen oder abgelehnt, die Sie anschließend zu Ingenieuren oder Soldaten ausbilden. Sobald der obligatorische Tempel steht, dürfen Ihre Magier eine Reihe von Zaubersprüchen erforschen und erlernen. Meteorstürme, Feuerbälle, „Weitblick", Heilung, vorübergehende Unsichtbarkeit uvm. - da fühlt man sich doch gleich wie zu Hause. Fünf unterschiedliche „Bio-Upgrades" machen Ihre Untertanen u. a. widerstandsfähiger oder sorgen für einen größeren Sicht-Radius.

Allein gegen den Rest der Welt

So gewaltig die Ähnlichkeiten zu WarCraft 2 auch sein mögen: bei der Steuerung hat sich SSI einen fragwürdigen Alleingang erlaubt. Zwar gibt es auch in diesem Spiel eine seitliche Leiste mit Angaben zur aktuell angeklickten Einheit, doch die Instruktionen werden mit der rechten Maustaste erteilt. Wenn Sie selbige gedrückt halten, erscheint eine verschachtelte Iconleiste mit allen durchführbaren Aktionen (Bauen, Upgraden, Zaubern, Angreifen usw.). Einarbeitungsbedürftig: die Biester lassen sich durch fast nichts bei ihrem Tun stoppen; Tätigkeiten müssen zuerst via Icon „offiziell" abgebrochen werden, ehe ein neuer Auftrag erteilt werden kann. Praktisch: die Automatik-Funktion. Einfach Doppelklick auf den Wald, und schon wetzt der Arbeiter

Statement



Zufälle gibt's. Ist doch ein „Blizzard" nichts anderes als ein etwas heftigerer SturmWIND. Da staunt der Laie und der Fachmann wundert sich: Was für ein eigenartiges Programm - man weiß nie, ob man es mit einem billigen WarCraft 2-Abklatsch oder mit einer genialen Parodie zu tun hat. Wie auch immer, zur Spitze des Genres fehlt nicht mehr sehr viel, weil viele Features 1:1 von einem quasi makellosen Programm übernommen wurden, dessen Name - Überraschung! - auch mit „War" anfängt. Die beträchtlichen Unterschiede zwischen den vier Rassen gestalten den Spielverlauf vielseitig und nachhaltig motivierend, da man natürlich alle Einheiten einmal in natura gesehen haben möchte. Multiplayer-Modus und Editor gehören zur Serienausstattung - das gibt Extrapunkte bei der Endabrechnung. Mit besseren Animationen und Zwischensequenzen, einer ausgefeilteren KI, schöneren Briefings und vor allen Dingen einer „normalen" Steuerung, die sich nicht krampfhaft vom Bewährten abhebt, hätte es sogar für einen deutlichen 80er gereicht.



Bauwerke werden im typischen WarCraft 2-Stil hochgezogen.

Im Vergleich

KRITERIUM	WARWIND	WARCRAFT 2
Völker	4	2
Landschaften	Sumpf	Winter, Wald, Brachland
Gebäude	24	38
Einheiten insgesamt	44+16 Helden	32+5 Helden
Einheiten zu Wasser	3	10
Einheiten zu Lande	55	14
Einheiten in der Luft	2	4
Sonstiges	Mauern, Straßen, Brücken, Gräben, Minenfelder	–
Zaubersprüche	20	20
Rohstoffe	Holz, Kristalle	Holz, Gold, Öl
Kampagnen	4	2
Solo-Missionen	28 (4 x 7)	28 (2 x 14)
Multiplayer-Karten	40	28
Schwierigkeitsgrad	Mittel	Mittel
Level-Editor	Gut	Sehr gut
Multiplayer-Modus	Gut	Sehr gut
Hintergrundgrafik	Gut	Sehr gut
Zwischensequenzen	Befriedigend	Sehr gut
Animationen	Befriedigend	Sehr gut
Steuerung	Befriedigend	Sehr gut

los. Oder Doppelklick auf einen Gegner, und der Soldat packt sein Maschinengewehr aus. Maschinengewehr? Ja, denn Warwind nimmt sich und das Fantasy-Genre nicht allzu ernst; einige der reptilienartigen Tha'Roon düsen mit kleinen Luftkissen-Bikes durch die Gegend, und bei den Obblinox gibt es witzige Kampf-Trikes.

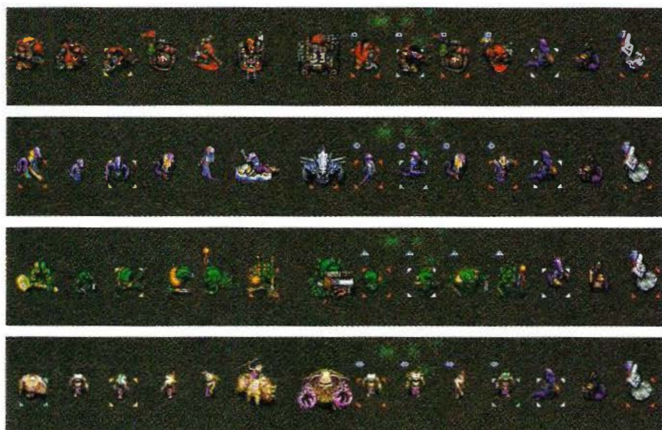
Do-it-yourself

Jedes Völkchen unterscheidet sich nicht nur optisch von den anderen Parteien, sondern errichtet auch charakteristische Gebäude (War Colleges, Technical Focilities usw.) und verfügt über bestimmte Stärken und Schwächen. Die Obblinox sind z. B. phantastische Kämpfer, ober ziemlich miese Zauberer. Auch das muß der Spieler bei seiner strategischen Vorgehensweise berücksichtigen, wenn er z. B. befreundete Kreaturen befreien und zu einem vorgegebenen Ort führen soll oder es mit mehreren Feinden gleichzeitig zu tun hat. Die Missionen sind dabei ähnlich abwechslungsreich aufgebaut wie beim Original von Blizzard; wer alle 28 Levels geknackt hat, kann sich mit dem integrierten Editor eigene Missionen mit vielen vorgebbaren Parametern basteln - allerdings nicht ganz so unkompliziert wie beim WarCraft 2-Pendant. Auch ein Netzwerk-Modus mit ca. 40 speziellen Multiployer-Karten ist für Warwind selbstverständlich; jeweils drei Spieler benötigen eine Original-CD-ROM.

Nebulös

Neben Infanterie und Artillerie befehligen Sie Transportschiffe, Kreuzer und „LKWs" sowie fliegende Scout- und Attack-Dronen; Flüsse bzw. Seen lassen sich mit Fähren und Brücken überqueren. Letztere sind in einigen Einsätzen unentbehrlich, denn Yavuan besteht - je nach Karte - größtenteils aus Schnee- oder Sumpf-Terrain mit vielen Gewässern und ist grundsätzlich vom „Fog of War" (NICHT deaktivierbar) eingehüllt. Sichtbar sind also nur jene Gebiete, in denen sich Einheiten oder Gebäude Ihres Stammes befinden. Ansonsten befindet sich das Programm auf einem hohen technischen Niveau; die Einheiten sind mit vielen putzigen Details ausgestattet, wurden aber nicht mit ganz soviel Hingabe animiert wie beim Vorbild. Unverständlich: die relativ hohen Hardware-Anforderungen. Wenn sich sehr viele Geschöpfe auf der Karte tummeln, geht die Performance auch bei High-End-Rechnern in die Knie.

Petra Maueröder ■



Die schönsten Einheiten aller vier Warwind-Stämme im Überblick - von oben nach unten: Obblinax, Tha'Raon, Eaggra und Shama'Li.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 566 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (2-8 Spieler)

RANKING

Strategie

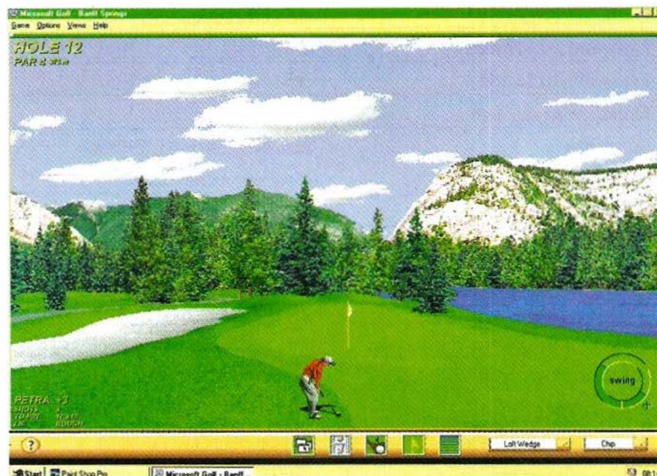
Grafik	80%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Mindscape/SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

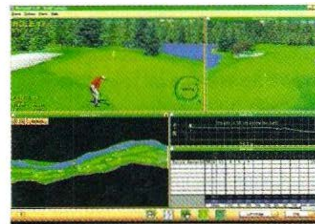
Dinge, an die man sich gewöhnt hat: 3D-Actionspiele wandern auf den BPjS-Index, neue EA Sports-Programme lassen regelmäßig die Konkurrenz verzweifeln und MS-Golf repräsentiert grundsätzlich das Windows-Pendant zum jeweils aktuellen Links. Zumindest war das bisher so...

MS-Golf 3.0

Grünzeug



Was im Fenster noch ganz passabel aussieht, verkommt bei der Vollbild-Panorama-Ansicht zu einer alles andere als photorealistischen Landschaft.



Optimal: Scorecard, Übersichtskarte, Vogelperspektive und Hauptfenster auf einen Blick.



Die Aufteilung der Golfplatz-Ansichten läßt sich beliebig variieren.

MS-Golf 3.0 ist eine herkömmliche Golfsimulation ohne jeden scheinbar überflüssigen Firlefanz. Serienmäßig dabei: Zweimal 18 Löcher, ein Swing-Meter, die obligatorischen, aber ziemlich entbehrlichen Fly-Bys und diverse Spielmodi (Skins, Best Ball, Match) - Sie merken schon: die Innovation dünstet aus jedem Pixel. Die AutoPlay-Funktion gehört dabei noch zu den revolutionärsten Neuerungen. Kompromisse müssen Sie auf jeden Fall bei der Grafik eingehen, denn MS-Golf 3.0 basiert auf einer direkten Weiterentwicklung der mittlerweile überholten Links 386 Pro-Engine. Wer sich bei der Ansicht auf ein kompaktes Fenster beschränkt, erhält wenigstens eine brauchbare SVGA-Auflösung. Begehrt man jedoch ein Vollbild bei 800 x 600 bzw. 1.024 x 768 Bildpunkten, werden die Objekte (Bäume, Seen, Gebäude etc.) einfach grob aufgelöst - kein Vergleich zum HiColor-Luxus eines Links LS, zumal die Microsoft-Simulation nur minimale Performance-Vorteile beim Grafik-Aufbau bringt.

Der kleine Unterschied

Daß Links LS jetzt schon getoppt wird, hat sicher niemand erwartet, aber die Kluft zwischen MS-Golf 3.0 und dem derzeitigen Golfsimulations-Standard von Access ist insbesondere in technischer Hinsicht recht kraß. Egal ob Sprachausgabe („It's in the deep stuff"), Soundkulisse, Kamera-Ansichten, Statistik, Multiplayer-Tauglichkeit oder Spieloptionen - Links LS dominiert souverän in allen Belangen. Laut Microsoft Deutschland werden zwei ungeheuer exotische Kurse (Banff Springs, Harbour Town) mitgeliefert, die man als Links-Spieler bereits zigmal abgegolft hat. Umständlich, aber kein völlig aussichtsloses Vorhaben: Wenn man bei der Installation etwas trickst, funktionieren sogar Links 386 Pro-Zusatz-Disks.

Petra Maueröder ■

Statement



Wieso sieht die Grafik von MS-Golf 3.0 kaum besser aus als die von MS-Golf 2.0? Fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker - wir wissen es nicht. Alles in allem sicherlich eine brauchbare Simulation, aber das Zücken einer neuen Versionsnummer erscheint mir maßlos übertrieben. MS-Golf 2.0-Besitzer mit Zugriff auf modernste Hardware können bedenkenlos auf Links LS umsteigen.



Links 386 Zusatz-Kurse (hier: Mauna Kea) sind kompatibel zu MS-Golf 3.0.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 386 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk

RANKING

Sportspiel

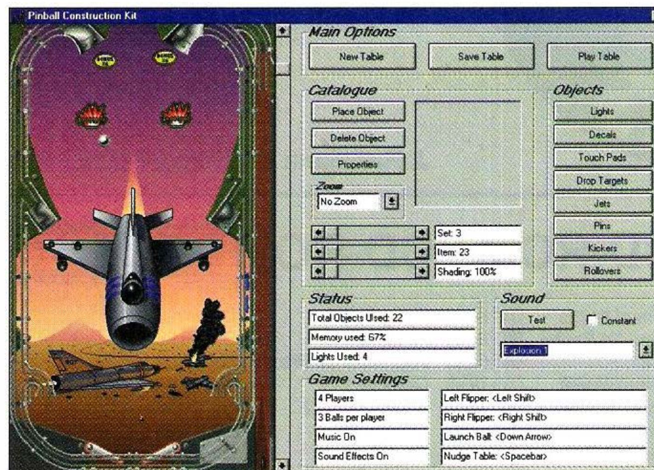
Grafik	70%
Sound	45%
Handling	80%
Spielspaß	**67%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Warum viel Geld für ein Flipperspiel ausgeben, wenn man sich binnen 15 Minuten eines selbst zusammenstellen kann? Diesen Einfall hatte Ikarion schon zu Beginn dieses Jahres. Jetzt ziehen die Pinball-Profis von 21st Century nach und präsentieren ihre Version einer Flipper-Heimwerkstatt.

Pinball Construction Kit

Do it yourself!



Das Menü zum Austesten der selbstgemachten Flippertische. Wenn die Spielbarkeit nicht stimmt, geht es zurück in den Workshop.

Oft genug haben wir uns gefragt: Wie schafft es 21st Century bloß, so viele ähnlich aussehende Flipperspiele in kürzester Zeit auf den Markt zu bringen? Die Antwort kommt von den Pinball-Dreams-Designern persönlich und heißt „Pinball Construction Kit". Was bis vor kurzem noch streng gehütetes Firmengeheimnis war, ist jetzt jedermann frei zugänglich. Immerhin acht verschiedene Tisch-Layouts in jeweils vier Varianten sowie ganze Hundertschaften von Bumpern, Lichtern und Ziergrafiken erwarten den zukünftigen Flipper-Designer. Das Construction Kit kommt im zeitgemäßen Windows-Gewand und richtet sich in Bedienung und Ausstattung eher an Einsteiger. Zusammengebaut werden die später spielbaren Flipper-Tables im kinderleichten Drag-and-Drop-Verfahren: Man wählt sich aus acht verschiedenen Baugruppen (Bumper, Lichter, Kontaktfelder usw.) ein bestimmtes Element aus und plaziert es mit dem Mauszeiger an der gewünschten Stelle auf dem Holzbrett. Anschließend werden noch die zugehörigen Punktwerte und Sounds mit dem Objekt verknüpft - et voilà - fertig ist der Flipper!

Dem Konstrukteur ist nichts zu schwer!

Zu den Pflichten eines echten Flipper-Konstrukteurs gehört natürlich auch das Austesten des fast fertigen Tables. Ist man mit dem Entwurf halbwegs zufrieden, bietet sich deshalb ein Probespiel an, das wahlweise unter Windows (Vollbild-Ansicht) oder DOS (vertikales Scrolling) vonstatten geht. Falls die Spielbarkeit eines abgespeicherten Flipper-Automaten nicht befriedigt, kann mit dem Windows-Workshop weiter daran herumgebastelt werden. Mit einer EXE-Export-Funktion, wie Sie vom Konkurrenten Pinball Wizard 2000 geboten wird, kann das Construction Kit nicht aufwarten.

Thomas Borovskis ■



Die fertigen Tables sehen nicht nur mager aus, sie sind es auch. Dem Kit fehlen wichtige Bauteile wie...



...Magnetflächen, Rampen, Kugelfallen und sonstige Spielereien.

Statement



Gäbe es einen Preis für kinderleichte Bedienung, so hätte ihn das Construction Kit verdient. Leider gibt es bei uns nur Auszeichnungen für besonders gelungenes Gameplay. Für meinen Geschmack werden zu wenige Möglichkeiten geboten, wirklich gute Flippertische zusammenzustellen. Ohne Kugelfalle, Magnetflächen und sonstige Spielchen läuft heute nichts mehr.



Die kinderleichte Bedienung versteht man selbst ohne das Handbuch.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 44 MB	General Midi
CD 50 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis zu 10 Spieler an einem PC

RANKING

Construction Kit

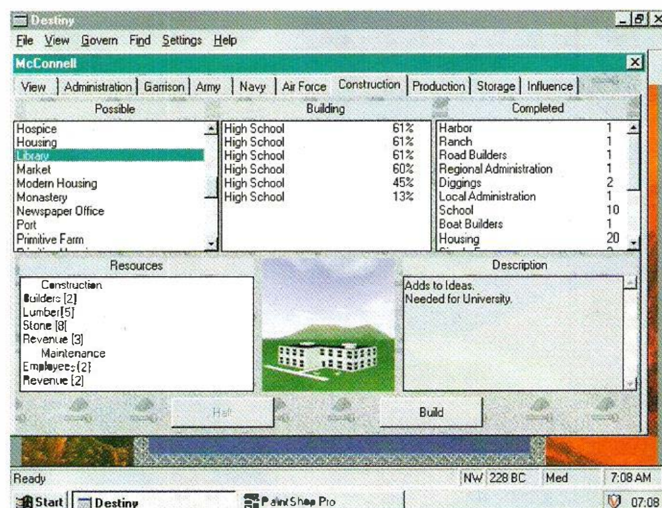
Grafik	45%
Sound	55%
Handling	85%
Spielspaß	53%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

Destiny

Schweres Schicksal

Man hat's wirklich nicht leicht als Civilization-Clone: Was will man auch einem Programm entgegensetzen, das fast alles kann und als eines der besten Computerspiele aller Zeiten gilt? Interactive Magic versucht es mit 3D-Grafik, Multiplayer-Tauglichkeit und einer gigantischen Funktionsfülle.

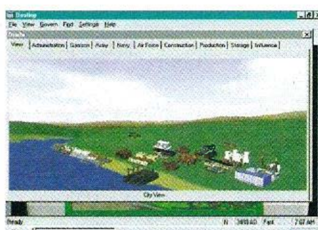


In schier endlosen Listen sind Dutzende von Gebäuden aufgeführt, mit denen sich Ihre Siedlung ausbauen läßt.

Und es wird der Tag kommen, an dem Sie an die Grenzen von Civilization 2 stoßen und sich fragen: Gibt es da draußen ein Spiel, das mir mehr Einfluß auf die Wirtschaft meiner Kolonien zugesteht? Das es mir ermöglicht, Bereiche wie Landwirtschaft oder Kultur noch gründlicher zu erforschen? Die gute Nachricht: Ja, gibt es. Die schlechte: Die vielversprechenden Ansätze von Destiny wurden nicht unbedingt optimal umgesetzt. Ursache: In diesem Windows 95-"God Game" koordinieren Sie die Geschicke Ihrer Nation mit Hilfe bemerkenswert schlicht aufbereiteter Fenster, die fast ausschließlich aus Text- und Zahlen-Kolonnen bestehen. Weiterer gravierender Unterschied zu ähnlichen Programmen: Sämtliche Prozesse (Umgebung erkunden, Bauwerke konstruieren, Rohstoffe abbauen, Truppen zusammenstellen, diplomatische Beziehungen pflegen, mit Waren handeln, gegnerische Stadt angreifen usw.) laufen normalerweise in Echtzeit, optional aber auch rundenweise ab. Von der Steinzeit bis zum Atomzeitalter werden alle Entwicklungsstufen in bewährter Manier durchgestanden.



3D-Panzer meets 3D-Kavallerie: Schlachten können live miterlebt werden.



Schlicht gerenderte Bauwerke symbolisieren die Ausbaustufe einer Stadt.

Under Construction

Gegenüber Civ 2 bietet Destiny ein Vielfaches an Materialien, Rohstoffen und Zwischenprodukten (darunter Blech, Chemikalien, Silber uvm.), die in jeweils genau festgelegten Anlagen gewonnen bzw. hergestellt werden; beispielsweise lassen sich mit abgebautem Salz Nahrungsmittel konservieren. In der 3D-Ansicht können Sie sich mit den Cursortasten frei bewegen; Soldaten, Segelschiffe, Panzer usw. werden einfach angeklickt und mit neuen Instruktionen losgeschickt. Unterm Strich enttäuscht Destiny aber - man mag gar nicht daran denken, was das für ein brillantes Strategiespiel hätte werden können, wenn die Programmierer die unüberschaubare Menge an produzierbaren Einheiten, Gebäuden, Gütern und Entdeckungen in ein durchschaubares Interface gepackt, für zeitgemäße Grafiken gesorgt und auf das entbehrliche 3D-System verzichtet hätten. Echt riesig, daß die Interactive Magic-Crew sogar an eine Online-Enzyklopädie mit 150.000 (!) Wörtern gedacht hat. Der Nachteil: Es sind wirklich (fast) nur Wörter - kaum Illustrationen oder gar Fotos.

Petra Maueröder ■

Statement



90 % aller Aktionen spielen sich in öden Menüs und Dialogboxen ab, der Rest passiert in einer schaurigen 3D-Umgebung. Macht das Spaß? Macht das Sinn? Meines Erachtens nicht. Die bis zur Unspielbarkeit gesteigerte Komplexität und die gerade mal provisorische Verpackung des Ganzen machen Destiny nur für eine absolute Minderheit der Civ 2-Profis interessant.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 48 MB	General Midi
CD 230 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk

RANKING

Simulation

Grafik	40%
Sound	45%
Handling	55%
Spielspaß	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Intera. Magic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Creatures

Sie hat „Papa“

Nur selten noch gibt es im Bereich der Computerspiele wirklich bahnbrechende Neuerungen. Mit Creatures ist es erstmals gelungen, spielerisch mit Elementen der künstlichen Intelligenz Lebensformen zu simulieren, deren Entwicklung sich nicht voraussagen läßt. Um nichts Einfacheres als die Aufzucht der sogenannten Norns muß man sich kümmern, der Evolution unter die Arme greifen und so eine erfolgreiche Zucht schaffen.

Tagebuch eines Nornenvaters

Der erste Norn ist geschlüpft. Ich nenne ihn Adam.
Spielzeit 0:00 Der erste Norn ist geschlüpft. Ich nenne ihn Adam.
Spielzeit 0:05 Mit viel Streicheln habe ich Adam zum Sprachcomputer
gelockt. Den Aufzug habe ich selbst bedient, er hat neugierig zugesehen. Nun
bedient er fröhlich den Sprachcomputer und lernt die Konzeptwörter, die sein
Denken bestimmen.
Spielzeit 0:10 Mittels meiner Hand und einem freundlichen „guck“ ver-
suchte ich, seine Aufmerksamkeit auf den Aufzug zu lenken. Als ich glaubte,
er sehe hin, gab ich mehrmals „Aufzug“ ein - fortan sagte er zu meiner Hand
Aufzug. Durch zahlreiche neue Versuche erklärte ich ihm den Unterschied
zwischen Aufzug (Aufzug) und Hand (Papa).
Spielzeit 0:50 Ich bin mit Adam um die ganze Welt gereist. Offensichtlich
interessiert er sich für Musik, da er jedes Musikinstrument mit Hingabe be-
diente. Den Diaprojektor fand er weniger faszinierend, ebenso die Tiere, die
die Welt bevölkern.
Spielzeit 1:00 Ich habe ein weibliches Ei ausbrüten lassen. In der Hoff-
nung auf zahlreiche Sündenfälle nenne ich Sie Eva und versuche, ihr ebenfalls
möglichst viel von der Welt zu zeigen.
Spielzeit 1:20 Ein Grendel. Diese grünen Monster verkörpern das Böse in
der Welt und übertragen Krankheiten. Trotzdem hat ihn Eva in ihr Herz ge-
schlossen, spielt mit ihm hingebungsvoll Ball und bringt ihm sogar das Spre-
chen bei. Ob das der richtige Umgang für sie ist? Immerhin wird sie nicht
krank.
Spielzeit 1:40 Eva entdeckt Adam. Endlich läßt sie den Grendel in Ruhe
und sieht sich ihren zukünftigen Mann an. Allerdings ohrfeigen sich die zwei
ohne Unterlaß, meine Versuche, die zwei zu trennen, bleiben ohne Erfolg.
Spielzeit 8:10 Nach der Kaffeepause stelle ich erstaunt fest, daß die
schlafende Eva schwanger ist (Wer war das?). Nach wenigen Minuten legt sie
ein gepunktetes Ei. Adam hat in der Zwischenzeit den Schnapskeller ent-
deckt. Er steht schwankend neben dem Brenner und kippt ein Glas nach dem
anderen in sich hinein. Was für ein Vater!
Spielzeit 8:15 Ein lauter Seufzer lenkt meine Aufmerksamkeit auf Eva
- sie ist eben gestorben. Offenbar hat sie die Anstrengungen des Eierle-
gens nicht überstanden. Ich verfasse eine liebevolle Grabinschrift und wer-
de versuchen, ihrem neugeborenen Sohn Abel ein guter Vater zu sein.

Genau genommen handelt es sich bei Creatures nicht um ein Spiel, da wie bei den meisten Simulationen der Erfolg nicht meßbar und damit vergleichbar wäre. Creatures schöpft seine Faszination daraus, daß man seinen „eigenen“ Norns beim Aufwachsen zusehen und sie in ihrer Entwicklung beeinflussen kann. Zu Beginn besitzt man nur eine Diskette, auf der sich Eier befinden. Man steckt ein beliebiges Nornei in den Brutkasten und wartet, bis sich aus der Schale ein winziges, pelziges Wesen mit gigantischen Knopfaugen pellt. Mit einem erfreuten „gaa gugu“ begrüßt es die Welt und sieht sich sofort neugierig um.

Fürs Leben lernen

Die Steuerung der Norns basiert zu einem Teil auf Genen - gewisse Verhaltensweisen, Triebe und Begabungen sind also angeboren. Alles, was ein Norn zum Überleben noch braucht, muß er jedoch lernen. Die effektivste Lehrmethode ist, als Spieler dem Norn alles selbst zu zeigen und zu benennen. Durch Beobachtung der Welt zieht der Norn gewisse Rückschlüsse, die er wiederum verallgemeinert und auf ähnliche Situationen anwendet. Merkt also ein Norn, daß man mit einem Ball spielen kann, wird er jeden weiteren Ball auch als Spielzeug erkennen - Eier jedoch auch, da sie in Form und Größe einem Ball ähneln. Zeigt man dem Norn, daß man Eier in die Brutmaschine legen kann und daraus junge Norns schlüpfen, wird er Eier als Eier klassifizieren.

Kommunikation

Der Spieler selbst wird in der Welt durch einen Mauscursor in Form einer Hand repräsentiert. Mit dieser Hand kann man den Norns Gegenstände zeigen und die Bedienung von Einrichtungsobjekten erläutern. Zusätzlich kann man den Kleinen auch über den Kopf streicheln oder ihnen einen Klaps auf den Hintern geben, um zu zeigen, was man von ihren Taten hält. Dies ist die einfachste und wichtigste Möglichkeit, mit den Norns zu interagieren. Weitaus interessanter ist es jedoch, sich mit ihnen zu unterhalten - dazu müssen sie aber erst einmal das Sprechen lernen. In der Nähe des Brutkastens befindet sich ein Sprachcomputer, der den jungen Norns die wichtigsten Worte beibringt. Die internen Bedeutungen der Verben und Richtungsangaben sind einige der



gesagt!

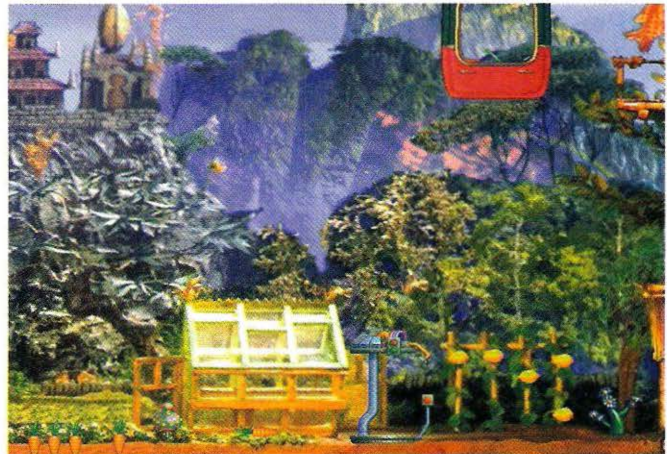
wenigen Dinge, die fest im Programmcode enthalten sind, fast alles andere müssen die Norns noch lernen. Haben die Norns mittels des Sprachcomputers Verben wie „komm", „drück" oder „zieh" gelernt (natürlich kann man die Verben auch anders benennen), kann man sie mit der Einrichtung der Welt bekanntmachen. Besonders wichtig ist der „Knopf", der sich bei korrekter Bedienung dazu eignet, Aufzüge zu steuern oder Futterautomaten zu bedienen. Um die Bedienung des Knopfes zu erklären, drückt man entweder mit seiner Hand auf den Knopf oder gibt dem Norn den Befehl „drück Knopf", was er (wenn er Lust und Laune hat) auch tun wird. Sobald er den Erfolg dieser Tat gesehen hat, weiß er, wie in Zukunft Knöpfe zu bedienen und Aufzüge zu holen sind.

Was Hänschen nicht lernt...

In einem kleinen Sichtfenster kann man sich anzeigen lassen, worauf der Norn gerade seine Aufmerksamkeit lenkt. Sieht er sich gerade ein Stück Käse an, wäre dies eine gute Gelegenheit, ihm „Käse" beizubringen. Da ein junger Norn fast alles in den Mund nimmt, wird er schnell begreifen, daß Käse eine nahrhafte Sache ist. Da auch der vorhandene Honig ziemlich nahrhaft ist, wird er treffsicher als „Käse" erkannt und verspeist. Mit etwas Geduld kann man ihm den Honig jedoch als „Honig" erklären. Jedes Objekt in der Welt der Nornen kann einen eigenen Namen erhalten, die Namen und Funktionsweisen von kaum vorhandenen Gegenständen und selten besuchten Gegenden vergißt ein Norn jedoch im Lauf der Zeit. Er beginnt nach einigen Stunden, sich für das andere Geschlecht zu begeistern und mit anderen Norns herumzualbern. Auch ehemals uninteressante Dinge ziehen nun seine Aufmerksamkeit auf sich, so zum Beispiel der Alkohol, der in einem dunklen Keller aus einem Brenner tropft.

Erhaltung der Art

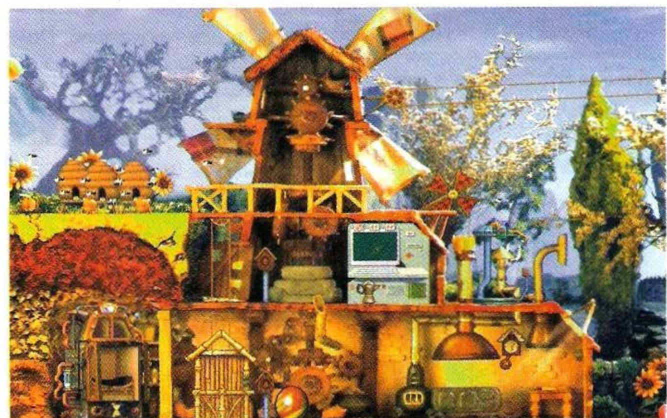
Einer der stärksten angeborenen Triebe ist der Geschlechtstrieb. Die männlichen Norns beginnen schon sehr früh, den Mädchen nachzulaufen, diese jedoch nehmen in den ersten drei Stunden stets Reißaus. Erst in der Endphase der Pubertät tauen auch sie auf, und nach einigen Sekunden jugendfreiem Rumgeknutsche ist die Nornfrau schwanger. Etwa eine Stunde später legt sie ein Ei, das man entweder schlüpfen lassen oder für den späteren Brutkasteneinsatz zur Seite legen kann. Ein gesundes



Im Garten können die Norns Karotten anbauen und ernten. Einige Norns pflücken bereits junge Pflanzen und wundern sich über den bleibenden Hunger.



Anfangs ist das Nest mit fünf gesunden Eiern noch gut gefüllt. Außer dem Geschlecht ist über das schlüpfende Junge nichts bekannt.



Die Augsburger Puppenkiste hätte ihre Freude an dem Design der Nornwelt. Jedes Objekt erfüllt eine Funktion, die die Norns erlernen.



AWARD PC Games Disc & Mag



Grendels sind die Schmuddelkinder in Creatures. Sie übertragen Krankheiten und sind gesellige Typen. Es ist schwierig, den Norns den Kontakt abzugewöhnen.



Die Pflanzen der Hausapotheke wachsen auch in freier Natur.



Auf dem Friedhof kann man seinen verstorbenen Norns ein dauerhaftes Denkmal setzen. Das Foto und die Grabinschrift sind frei wählbar.

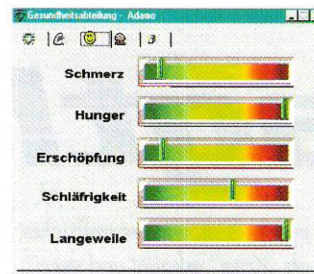


Im Internet haben die Norns eine Heimstatt gefunden, wo sich Norn-Eltern zum Erfahrungsaustausch treffen können.

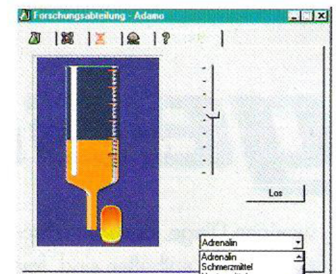
Nornweibchen kann im Laufe ihres Leben vier bis sechs Eier legen, allerdings überstehen nur gut gepflegte Norns die Anstrengungen des Eierlegens. Auch bei Krankheiten und Ernährungsproblemen sollte man der Natur nicht unbedingt freien Lauf lassen, da sonst die Norn-Population rapide abnimmt. Dem Spieler steht dazu der Gesundheitsbaukasten zur Verfügung, in dem sich einige Kräuter und Lebensmittel befinden. Da alles, was sich im Gesundheitskasten befindet, auch in freier Natur vorhanden ist, sollte man seine Norns schnell auf Selbstmedikation umstellen.

Selektion und Mutation

Getreu der darwinschen Lehre haben die stärksten, klügsten und gesündesten Norns die höchste Lebenserwartung. Dadurch können sie sich öfter fortpflanzen und ihre Gene an viele Nachkommen vererben. Ausprägungen aller Begabungen, Vorlieben und Instinkte werden so weitergegeben, genauso wie Aussehen, Haltung und Gang. Aufgrund dieser Selektion dürfte man nach zahlreichen Generationen nur kerngesunde, kluge Norns haben. Da allerdings aus der Kombination mütterlicher und väterlicher Gene unerwartete Ergebnisse resultieren können, ist die Entwicklung nicht zwangsläufig so linear. Darüber hinaus haben die Programmierer auch die sogenannte Mutation implementiert: das Erbgut kann zufällige Veränderungen aufweisen, das dem Norn zu völlig neuem Aussehen verhilft oder zu neuen Verhaltensweisen bewegt. Da jedoch niemand einäugige, mordende oder lebensunfähige Norns ausbrüten will, haben die Programmierer dem einen Riegel vorgelegt: nur überlebensfähige Norns resultieren aus dem Mutationsmechanismus.



Die Verfassung eines Norns läßt sich in der Gesundheitsabteilung erfahren. Dieser hier sollte schleunigst zu einer Futterstelle geführt werden.



Bei Bedarf kann man seinen Norns Aufbauspritzen verabreichen. Aber auch Schlafmittel und Adrenalin steht zur Medikation bereit.

Du bist nicht allein...

Creatures ist genau genommen eine Erziehungssimulation, und wie jeder echte Elternteil möchte man mit seinen wohlerzogenen Kleinen Eindruck bei den Nachbarn schinden. Zu diesem Zweck hat Cyberlife, die Programmierfirma der Artificial Life-Engine, auf ihrer Homepage (http://www.cyberlife.co.uk) eine Nornvermittlung eingerichtet: dort lassen sich Norns tauschen, zur Pflege geben und andere Norn-Eltern um Rat fragen. Kostenlose Eier finden sich dort ebenso wie Saisonartikel, die das Leben der Norns schöner machen: das Weihnachtsangebot sind Schneemänner und Weihnachtsbäume für die Jüngeren, Champagner und Austern für die Erwachsenen.

Harald Wagner ■

Statement



Wer plant, einmal Kinder in die Welt zu setzen, sollte mit diesem Programm unbedingt üben. Es läßt sich wunderbar erahnen, wie nervenaufreibend es sein kann, einem Kind die Welt zu erklären, während der verspielte Bruder ständig ablenkt. Auf wundersame Weise läßt Creatures den Spieler um das Leben erkrankter Norns bangen, man freut sich wie ein stolzer Vater über die Entwicklung seiner wenige Minuten alten Jüngsten, und es wird einem klamm ums Herz, wenn ein altgedienter Greis mit einem herzzerreißenden Seufzer sein Leben aushaucht. Creatures ist sicherlich eines der interessantesten Konzepte im Bereich der Unterhaltungssoftware, auch wenn es so manche moralische Frage aufwerfen dürfte.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 135 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	80%
Sound	68%
Handling	80%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	ausreichend

MechWarrior 2 geht in die zweite Runde. Zum ersten Mal in der Softwaregeschichte gibt es einen zweiten Teil zu einem zweiten Teil. Dieses Kuriosum einmal beiseitegelassen, handelt es sich bei Mercenaries um eine gelungene Fortsetzung.

MechWarrior 2: Mercenaries

Zweiter Teil?



Mercenaries bietet nicht wesentlich mehr als der Vorgänger, kann aber durch recht durchdachtes Missiondesign überzeugen.



Die neuen Zwischensequenzen können wieder auf ganzer Linie überzeugen.



In dieser Szene können Sie den Kampf zweier Mechs beobachten.

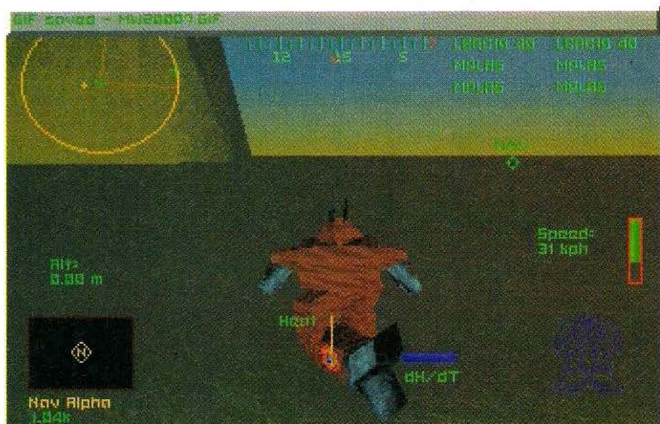
Als Angehöriger der Klans führte man in MechWarrior 2 seine Kampfkolosse gegen die Nachfolgestaaten und andere feindliche Klans. Dabei stand einem jede Klantechnologie zur Verfügung. Über die Kosten einer Mission mußte man sich überhaupt keine Sorgen machen, lediglich die maximale Tonnage des eigenen Mechs war vorgeschrieben. In Mercenaries schlüpfen Sie wie im allerersten Teil von MechWarrior in die Rolle eines Söldners. Wie immer startet man mit einem Fliegengewicht von Mech (insgesamt stehen 30 bekannte und 10 neue Kampfroboter zur Verfügung) und schmaler Geldbörse. Dem anfänglichen Ruf entsprechend, lassen sich kaum lukrative Aufträge annehmen, die als einzige Einnahmequelle zur Verfügung stehen. So nach und nach wird man sich aber einen schwereren, besser gepanzerten und bewaffneten Mech leisten können. Erfolgreiche und erfahrene Söldner können sogar weitere BattleMechs kaufen, Piloten anwerben sowie Raumjäger und sogar Sprungschiffe anschaffen. Vom Einzelkämpfer bis zum Bataillonkommandanten ist es aber ein weiter und gefährlicher Weg. Wie im richtigen Leben hängt alles am Geld. Neue Ausrüstung, Piloten und jede einzelne Mechkonfiguration zehren die sauerverdienten C-Bills auf. Allerdings ist nicht alles käuflich. Um beispielsweise in den Genuß hochentwickelter Klantechnologie zu kommen, muß erst ein Klanmech abgeschossen und anschließend ausgeschlachtet werden. Technisch hat sich an der Engine zu MechWarrior 2 nicht viel geändert. Etliche Missionen spielen nun in Städten, die relativ detailliert dargestellt sind. Nebenbei wurde die Steuerung geringfügig verbessert. Als Spieler hat man entweder die Möglichkeit, eine Kampagne mit Storyline durchzuspielen oder einfach beliebig viele computergenerierte Missionen ohne tieferen Hintergund zu bewältigen.

Oliver Menne ■

Statement



Ein wenig mehr hätte ich mir von Mercenaries schon erwartet. Die Grafik wurde nur minimal verbessert und in puncto Geschwindigkeit hat sich überhaupt nichts getan: ein schneller Pentium bleibt immer noch oberste Voraussetzung. Dennoch machen die neuen Missionen sehr viel Spaß, vor allem in den Städten entfaltet MechWarrior 2 ganz neue Perspektiven. Eine wenig spektakuläre, aber gelungene Fortsetzung.



Unnötige Treffer sollte man unbedingt vermeiden, schließlich müssen Sie bei Mercenaries auch das finanzielle Management übernehmen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem

RANKING

3D-Action

Grafik	70%
Sound	80%
Handling	86%
Spielspaß	85%

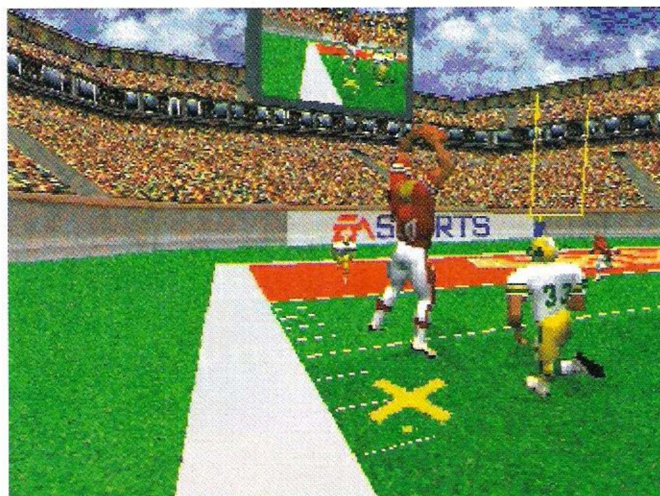
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Madden NFL 97

Touchdown

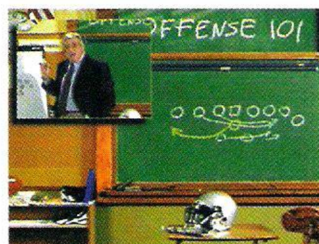
Electronic Arts´ aktuelle Großoffensive im Sportspielbereich kommt bei dem amerikanischen Softwarehaus natürlich am Football nicht vorbei. Mit neuester Technik und möglichst realistischem Gameplay versucht EA, auch im völlig unbedarften Europa für Footballbegeisterung zu sorgen.

Wer die Football-TV-Übertragungen auf DSF nur verwundert über sich ergehen läßt und in dem Spielgeschehen nicht mehr als eine wüste Schlägerei sieht, sei vorgewarnt: Madden NFL 97 ist wenig dazu geeignet, einem die Spielregeln dieser sehr taktischen Sportart zu vermitteln. Immerhin gestaltet sich die Auswahl der Spielzüge recht einfach, auch die Steuerung der Spielfigur erfolgt sehr intuitiv. Daher kann man schon nach wenigen Spielstunden den ersten eigenen Touchdown feiern, an einen Sieg sollte man jedoch erst nach einigen Tagen denken: die Spielstärke der vom Computer gesteuerten Mannschaften ist außerordentlich hoch. Wer schon die Grundbegriffe des Sports kennt und nur noch Nachhilfe in den einzelnen Spielzügen braucht, ist in der integrierten Football-University gut aufgehoben. John Madden, ehemaliger Footballstar, zeigt in ausführlichen Videosequenzen den Sinn und die Ausführung der wichtigsten Spielzüge. Mit diesem Wissen ausgestattet, kann man sich nun daran machen, eigene Züge zu entwerfen und in das bereits gut gefüllte Playbook einzutragen. Anhand dieser Spielzüge gestaltet man nun den Spielablauf, wobei man selbst entscheiden kann, ob man einen der Spieler via Joystick steuern möchte oder das Geschick der Mannschaft komplett in die Hände des PCs legt. Die zweite Alternative ist in jedem Fall weniger frustrierend, da man aus der Vogelperspektive den Ball nur sehr schlecht sieht und daher meist planlos auf dem Spielfeld herumrennt.



Gerade noch gefangen - der Computer steuert die von ihm kontrollierten Spielfiguren mit viel Geschick und Übersicht über das Feld.


Die zahlreichen (meist unspielbaren) Kamerapositionen bieten TV-Atmosphäre.



John Maddens Schule ist für das Gelingen komplizierter Spielzüge unverzichtbar.

Dabei sein ist alles

Für den Zuschauer nimmt sich Madden NFL 97 wie eine perfekte Simulation aus, da rein oberflächlich kaum Unterschiede zwischen der TV- und der Softwarevariante existieren. Als Computerspieler vermißt man jedoch die Beweglichkeit, die bei Footballspielern notwendig ist und sich über den Joystick kaum an die Spielfigur weitergeben läßt. Der Überblick über die aktuellen Spielerpositionen kann zwar entschädigen, das wirkliche Highlight von Madden NFL 97 ist aber die Sprachausgabe: ständig kommentieren Reporter das Spielgeschehen, eine ausgesprochen realistische Atmosphäre ist die Folge.

Harald Wagner ■

Statement



Madden NFL 97 ist mit Sicherheit die realistischste und zugleich spielbarste Simulation des typisch amerikanischen Sports. Dennoch läßt sich am PC die Spannung und die Atmosphäre dieses Spiels nicht annähernd so gut vermitteln wie in einem Live-Spiel oder einer TV-Übertragung. Vor allem außerhalb der USA dürfte es EA Sports daher schwer haben, Freunde für Madden NFL 97 zu finden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 1100 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

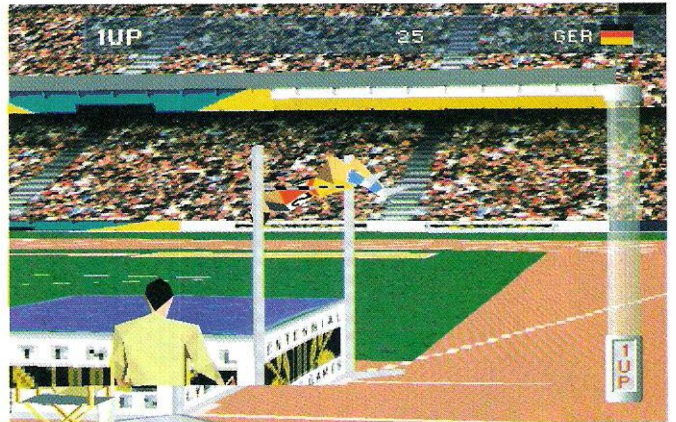
Grafik	85%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	**82%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Olympic Games

Spielverderber

„Höhöhö, wir schaufeln unsere Gurke heimlich und klamm in die Läden, und keiner von diesen Presse-Fritzen kriegt was mit...". Welche düstere Vorahnung beschleicht Sie, wenn Spiele bereits Monate vor den dazugehörigen Testberichten sowohl in den Regalen der Händler als auch in den Verkaufs-Charts auftauchen?

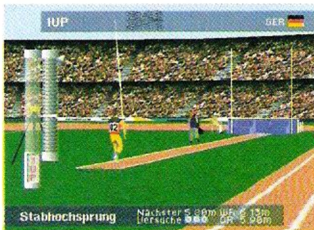


Mit mäßiger Eleganz winden sich die Polygon-Hochspringer über die Latte. Nach drei ungültigen Versuchen darf man nur noch zuschauen.

Spät, aber doch: In gebührendem Abstand zur gleichnamigen Veranstaltung in Atlanta gibt's das offizielle „Spiel zu den Spielen" endlich zu kaufen - was für ein Jammer um die teure Lizenz. Bei Olympic Games wurden eben offenbar nicht nur die Polygon-Weitspringer in den Sand gesetzt. Wobei wir gleich bei den gebotenen Sportarten wären: 100- und 400-Meter-Lauf, 100 m Kraulen, Hammer-, Speer- und Diskus-Werfen, Hoch-, Weit- und Stabhochsprung, Gewichtheben, Dreisprung, Fechten, Schnell- und Tontaubenschießen sowie Bogenschießen stehen auf dem Programm - entweder einzeln, als individuell zusammengestellter Wettkampf oder als komplette Olympiade. Um beispielsweise Anlauf zu nehmen, betätigen Sie in raschem Wechsel zwei zuvor definierte Tasten. Für den Laien hat dieses hinreißende Schauspiel (Kategorie: „Panisches Einhacken auf die Tastatur") den Anschein, als ob sich hier soeben eine „Unerlaubte Schutzverletzung" oder eine ähnliche Tragödie zugetragen hätte. Um das spielerische Niveau ins Unermeßliche zu steigern, muß bei manchen Sportarten rechtzeitig eine dritte Taste gedrückt werden, was den Diskus oder den Speer durch's Stadion zischen läßt. Beschaulicher geht's bei den Schießsportarten zu, denn da ist in erster Linie präzises Zielen via Cursortasten gefragt.



Endspurt beim 100 m-Lauf: Die TV-Kamera fängt die besten Szenen ein.



Immer schön bei der Stange bleiben: Der Stab-Hochsprung hat's in sich.

Wozu Texturen, sprach der Grafiker und stattete die VGA-/SVGA-Hünen mit bloßen Polygonen aus; Motion-Capture-Technologie ermöglicht zumindest realistische Bewegungsabläufe.

Weltrekordverdächtig?

Das Menüsystem wurde praktisch 1:1 von der PlayStation-Version übernommen - quälender läßt sich die Handhabung eines solch schlichten Programms nicht realisieren. Und sonst? Die Tastaturbelegung ist nur bedingt eigenen Wünschen anpaßbar, ein englischer Kommentator erläutert die dargebotenen Leistungen mit recht eingeschränktem Vokabular, und zwischendurch werden einige arg pixelige VGA-Animationen abgefeuert. Mangels Chancengleichheit (zwei Freiwillige zwängen sich vor die Tastatur, zwei weitere bearbeiten Joysticks) ist der Mehrspieler-Modus so gut wie unbrauchbar - und darauf stützt sich bekanntlich die eigentliche Daseinsberechtigung dieses Genres. Tip: Wer etwas olympischen Geist auf seinen PC-Monitor zaubern möchte, sollte sich nach raren Restposten des ungleich spielbareren Accolade-Titels Summer Challenge umschauen.

Petra Maueröder ■

Statement



Bilanz unserer Redaktions-Olympiade: Eine lädierte PC-Tastatur sowie die bittere Erkenntnis, daß dieses Genre seit Epics legendären Summer Games auf der Stelle tritt. Olympic Games ist dem schauderhaften „Zehnkampf" von Interactive Magic zugegebenermaßen überlegen, aber was heißt das schon? Für diese Sammlung lieblos inszenierter Reaktionstests verleihen wir das Prädikat „Zweitschlechtestes Olympia-Spiel dieser Saison". Wir gratulieren.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
486DX-100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel

Grafik	50%
Sound	45%
Handling	55%
Spielspaß	**36%**

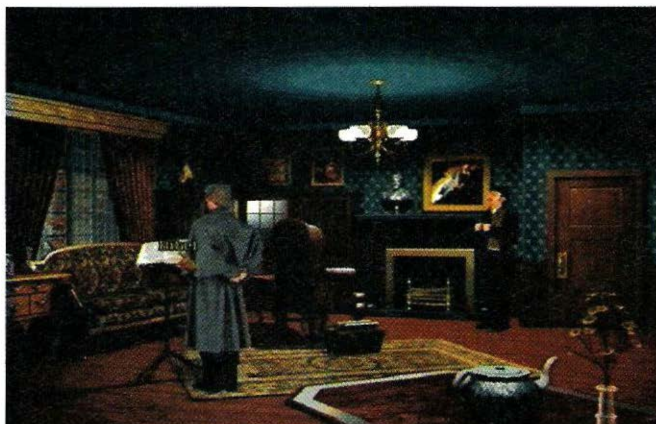
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose

Very British!

Vor ungefähr vier Jahren brachten Electronic Arts ihr erstes Sherlock Holmes-Adventure heraus. Technisch hat sich seitdem viel getan, und in Sachen Puzzledichte scheint man bei EA nun mehr auf die Gruppe der Gelegenheitsspieler abzuzielen.

Beim neuen Sherlock Holmes-Fall Das Geheimnis der tätowierten Rose hat man sich ganz auf die Vorzüge des traditionellen Adventures besonnen und allein schon optisch den direkten Bezug zum Vorgänger hergestellt. Der markanteste Unterschied: diesmal agieren gefilmte Schauspieler vor stilsicheren, gerenderten SVGA-Hintergründen.
Ausgangspunkt des Geschehens ist eine Explosion in einem vornehmen Londoner Club, bei der unter anderen auch Holmes´ Bruder Mycroft schwer verletzt wird.
Während Scotland Yard als Unglücksursache einen Defekt in der Gasleitung annimmt und den Fall zu den Akten legt, glaubt Sherlock Holmes´ treuer Begleiter Watson von Anfang an, daß ein Verbrechen hinter der Katastrophe steckt. Er läßt den deprimierten Meisterdetektiv in seinem Domizil zurück und stellt zunächst auf eigene Faust Erkundigungen an - tatsächlich stößt er am Ort des tragischen Vorfalls auf Spuren von Sprengstoff. Dieser Umstand läßt selbstverständlich auch Holmes selbst wieder aus seiner Lethargie erwachen...



Holmes und Watson statten der verwaisten Wohnung von Mycroft einen Besuch ab, um Hinweise auf das Verbrechen im Diogenes-Club zu finden.

Gepflegte Konversation

Der dichten Kriminalstory, in der man abwechselnd sowohl die Rolle von Holmes als auch die von Watson übernimmt, steht eine adäquate optische Umsetzung gegenüber, die den Spieler völlig in das viktorianische Zeitalter eintauchen läßt: alte Originalaufnahmen von Londoner Schauplätzen wechseln sich ab mit gezeichneten Stadtansichten, die nur so überquellen mit authentischen Details. Unterstrichen wird die Atmosphäre von einem dramatischen Midi-Soundtrack und makelloser deutscher Sprachausgabe. Die Handlungen der etwas hölzern animierten Charaktere steuert man bequem mit den beiden Maustasten. Störend wirken allerdings die langatmigen Dialoge und die vielen belanglosen Objekte, durch die man sich der Lösung nach und nach fast automatisch näherklickt.

Herbert Aichinger ■



221b Baker Street in London ist wohl eine der legendärsten Adressen der britischen Hauptstadt.



Verdächtig: die Formel für einen neuen Sprengstoff wurde gestohlen.

Statement



Trotz stimmiger Atmosphäre weiß die „tätowierte Rose" nicht vollends zu überzeugen, und das liegt vornehmlich an den zähen Dialogen und den ungelenken Animationen. Harte Knobelnüsse? Fehlanzeige. Für Conan Doyle-Fans und Gelegenheitsspieler, die beim Adventure-Trip lieber einen gemächlicheren Gang einlegen, ist Sherlock Holmes 2 allerdings ein gefundenes Fressen.



Über den makaberen Umweg durchs Leichenschauhaus kann Sherlock Holmes seinem kranken Bruder im Hospital einen Besuch abstatten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 8 MB	General Midi
CD 529 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	73%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Mutation of J. B.

Little Pig Adventure

Du mußt ein Schwein sein in dieser Welt: Johnny Burger findet es uncool, daß ihm beim Blick in den Spiegel neuerdings ein Ferkel entgegenblinzelt. Und das ist erst der Anfang eines turbulenten Zeichentrick-Abenteuers aus den Entwicklungslabors des Wiener Labels neo.

Dagegen ist jeder noch so hartnäckige Mitesser eine echte Lapalie: Da das unkonventionelle Erscheinungsbild des Knaben nicht gerade die Chancen auf Karriere und Traumfrau fördert, dürfte das Spielziel niemanden überraschen. Johnny Burger möchte schlichtweg wieder wie ein ganz normaler Junge aussehen. Das Problem: Professor „der war's" Foogl wurde zwischenzeitlich von Außerirdischen gekidnappt. Dementsprechend knifflig gestaltet sich die nachfolgende Odyssee, die den Hauptdarsteller zu ca. 100 Schauplätzen führt. Vor allem im ersten Spiel-Abschnitt lagert tonnenweise einzusammelndes Material, das sich mit etwas Multiple Choice-Überredungskunst oder einem beherzten Mausklick ins beängstigend anwachsende Inventory übernehmen läßt.

Schweine im Weltraum

Die Vokabel „Sympathische Grafik" aus der Presse-Mitteilung übersetzen wir mit „hoffnungslos veraltete VGA-Technik"; Scrolling ist erst gar nicht vorhanden - weder vertikal noch horizontal noch parallax. Die Animation plaudernder Charaktere macht jedem wiederkäuenden Paarhufer Konkurrenz. Die Eignung der eingesetzten Sprecher reicht von optimal (Johnny Burger) bis völlig ungeeignet. Bei allem Genörgel: Die unverbindliche Preisempfehlung von rund 50 Mark erscheint auf den ersten Blick verführerisch. Der Haken: hochklassige Ulk-Adventures mit herrlich altmodischem VGA-Charme (Simon the Sorcerer 1-2, Monkey Island 1-2, Sam & Max, Chewy) sind mittlerweile noch günstiger zu haben und kredenzen schlagfertige Dialoge, intelligente Puzzles und nicht zuletzt professionelle Grafik - also das genaue Gegenteil von Mutation of J. B.

Petra Maueröder ■

Statement



„Das geht so nicht!" - recht hat er, der rosarote Knirps. Bei einem Adventure Jahrgang 1996 erwarten wir u. a. situationsabhängige Statements und SVGA-Animationen. Noch schwerer nachvollziehbar als so manch allzu konstruiert wirkendes Puzzle: die unerklärlich langen CD-ROM-Ladezeiten. In Zeiten von Baphomets Fluch KANN ein solches Relikt auf dem Niveau der frühen 90er Jahre keine 50 % mehr bekommen.



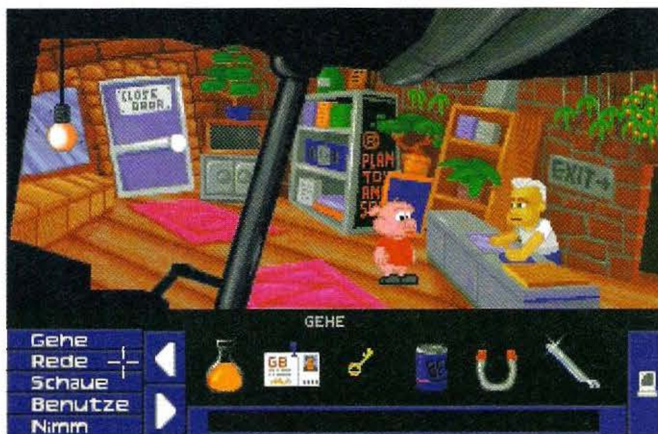
Sieger im Wettbewerb „Am häufigsten vernommener Satz während der Testphase": Johnny B. ist ein ziemlich phantasieloses Kerlchen.



Eine Übersichtskarte ermöglicht im ersten Kapitel die Anwahl aller wichtigen Locations. Dazu gehört auch das Haus von Professor Foogl.



Im Inneren des stählernen „Megafisch" macht Johnny Burger eine überraschende Entdeckung.



Hinsichtlich der Steuerung hält sich das Programm an ungeschriebene Lucas-Arts-Standards. Mit fünf Verben klickt man sich durch das Adventure.

SPECS & TECS

VGA ●	Tastatur
SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 50 MB	General Midi
CD 202 MB	Audio

REQUIRED
386 DX-20, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX-33, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

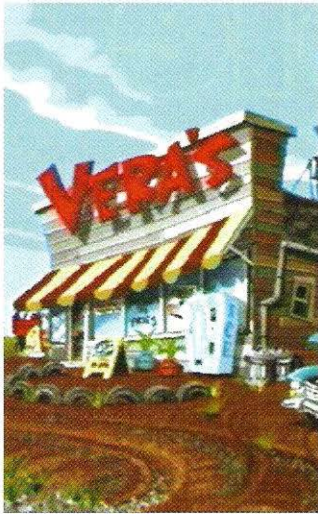
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	45%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	42%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	neo
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	ausreichend







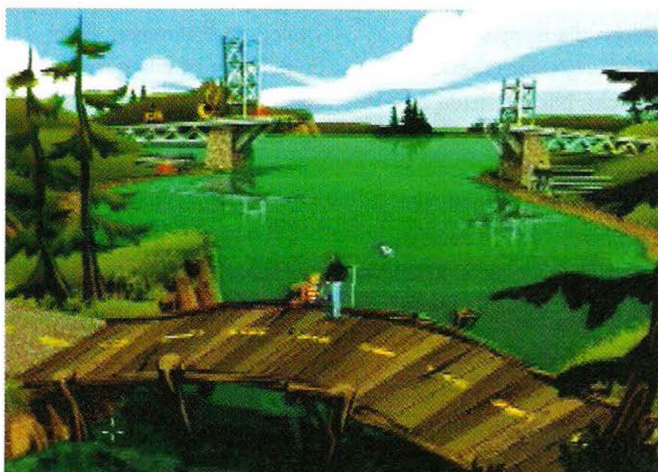
Orion Burger

Cartoon Whopper



Bekanntermaßen geht es auf der Welt nicht immer gerecht zu: die Firma Sanctuary Woods hat sich einen Namen mit Spitzenprodukten wie Das Rätsel des Master Lu gemacht, der finanzielle Erfolg blieb jedoch aus. Inzwischen ist das Unternehmen pleite, und so spielt man Orion Burger, das letzte, äußerst humorvolle Adventure der Company, mit einem lachenden und einem weinenden Auge.

Der Siegeszug des bißlos weichen Brötchens mit dem undefinierbaren Hackfleischklumpen, chemisch veredelten Soßen und einer Spur Salat wird sich auch in Zukunft fortsetzen und schließlich das gesamte Universum erfassen. Letzten Endes wird das dazu führen, daß der braune gegrillte Batzen zwischen den beiden Brötchenhälften nicht mehr ausschließlich aus BSE-gefährdetem Rindfleisch besteht - auch auf anderen Planeten sinniert man schließlich, mit welchen Zutaten man die schmackhaftesten Burger kreieren kann. Die Orion Burger Company tut sich bei derartigen kulinarischen Experimenten besonders hervor und würde am liebsten von allen Planeten des Universums sämtliche Lebewesen „absaugen", um sie anschließend durch den Fleischwolf zu drehen, in handliche Klümpchen zu formen und in den Grill zu schieben. Leider gibt es jedoch ein streng überwachtes Gesetz, nach dem nur solche Wesen zu Hamburger-Füllung verarbeitet werden dürfen, die keine Intelligenz besitzen. Also führen die Hackfleischjäger der Orion Burger Company zähneknirschend mit jedem potentiellen Opfer fünf gewissenhafte Tests durch, in denen der Probant sein Köpfchen unter Beweis stellen kann. Natürlich gerät über kurz oder lang auch die Erde ins Blickfeld des Fast Food-Konzerns, und der unbedarfte amerikanische Durchschnitts-Teenager Wilbur sieht sich plötzlich von den Aliens dazu auserkoren, durch den Nachweis seiner Schläue die Menschheit vor dem Weg in den intergalaktischen Fleischwolf zu retten.



Der nette angelnde Junge auf der Brücke verrät gegen ein kleines Geschenk, woher er seine Heuschrecken bezieht (links). Die Animationen der Zwischensequenzen würden auch einem Trickfilm zur Ehre gereichen (unten).



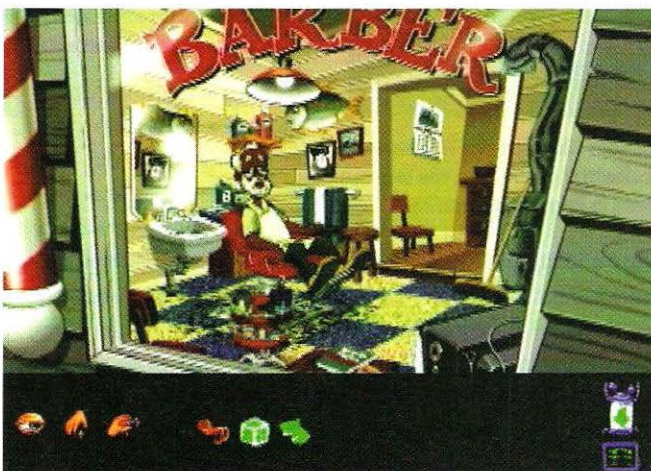


Return of the Tentacle

„Ein derart witziges und abgefahrenes Cartoon-Adventure hab ich seit LucasArts' Day of the Tentacle nicht mehr gesehen", wird es vielleicht so manchem schon beim Anblick des Orion Burger-Intros durch den Kopf schießen. In der Tat: beobachtet man die (teilweise tentakelbewehrten!) Aliens dabei, wie sie den armen Wilbur in die Zange nehmen, drängt sich der Vergleich mit einschlägigen Werken von der Skywalker-Ranch geradezu auf. Das fängt an mit der beinahe perfekten Cartoon-Grafik, die einem Zeichentrickfilm alle Ehre machen würde, setzt sich fort in der irrwitzigen Story und gipfelt im raffinierten Design der Puzzles. Darüber hinaus weist der Burger-Alptraum auch noch eine äußerst klare Struktur auf: er gliedert sich quasi kapitelweise in die fünf Intelligenztests, die dem Spieler nach und noch immer mehr Einzelleistungen abverlangen. Während man also am Anfang bei der „Neuroonalyse" von übermäßigen Gehirnverrenkungen noch weitgehend verschont wird, geht es spätestens ab dem dritten Test so richtig zur Sache.

Vorgegaukelte Freiheit

Auf den ersten Blick scheint der User große Bewegungsfreiheit in der Spielewelt zu haben. Diese wird letzten Endes jedoch eingeschränkt durch recht



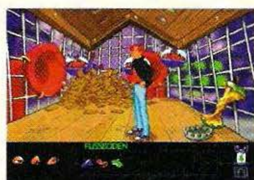
Für den ersten Intelligenztest begibt sich Wilbur zunächst mal zum Dorf-Friseur. Eitel wie er ist, verlangt er nach dem abgefahrenen blauen Haargel, das ihm der Friseur jedoch standhaft verweigert. Da ist guter Rat teuer...

Überlebenstraining

Wilbur muß sich aus einem dreistöckigen Käfig befreien, in dem ihm drei schießwütige Mutanten-Springmäuse ans Leder wollen.



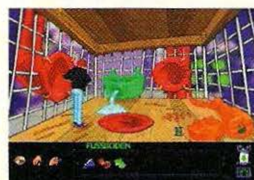
1. Wilbur setzt die Grashüpfer im untersten Stockwerk mit der Loserpistole aus dem Eisblock frei, den er sich kurz vorher aus dem Automaten vor Veras Diner besorgt hat.



2. Indem man im obersten Stockwerk etwas in den Sägespänen wühlt, weckt man die schnarchenden Mäuse. Anschließend flieht man so schnell wie möglich durch das linke Rohr nach unten.



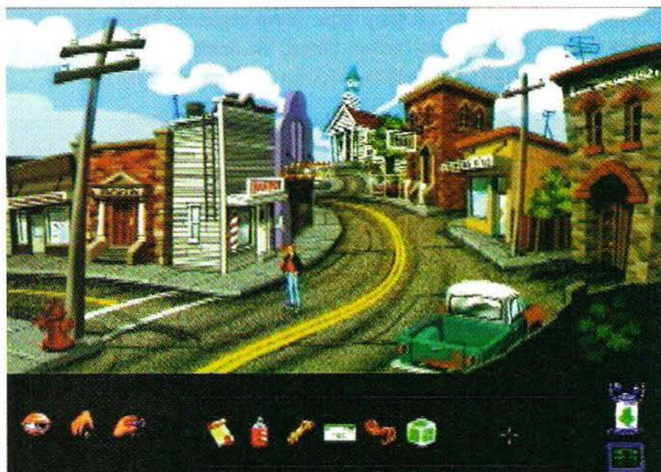
3. Hinter dem Laufrad sucht Wilbur Schutz vor den um sich bollernden Mutanten-Springmäusen. Irritiert durch die Grashüpfer, schießen sie sich nach und noch gegenseitig ab.



4. Übrig bleibt ein knatternder Motor, den man mit etwas Wasser aus dem mittleren Stockwerk abkühlt und anschließend mit einem Strumpfband wieder auf Vordermann bringt.



5. Wilbur streut ein wenig Mausfutter auf den Boden und schiebt den laufenden Motor darüber zum Laufrad hin. Dadurch wird der Tür-Mechanismus aktiviert, und Wilbur kann entkommen.







Auch das Häuschen von Wilburs Großmutter (oben) wird von den Aliens in Beschlag genommen.



Ohne Besitzurkunde sollte Wilbur lieber nicht zu der idyllischen Insel übersetzen. Dort wird ihm sonst nämlich ein explosiver Empfang bereitet.

lineare Lösungswege, die dem Spieler beim Aufsuchen der verschiedenen Locations zum einen eine bestimmte Reihenfolge abverlangen und zum anderen ein Timing nötig machen, dessen Logik nur die Entwickler des Games kennen. So besteht in der „Schnitzeljagd" des dritten Intelligenztests eine Teilaufgabe darin, eine Insel zu erwerben. Wer den Kaufvertrag in der Tasche hat, ist jedoch längst noch nicht am Ziel: bevor man den ursprünglichen Besitzer durch Vorzeigen des Dokuments von dem Eiland vertreiben kann, muß man erst einen mit supersaugfähigen Windeln beladenen Lastwagen in den See stürzen lassen. Ist dies nicht geschehen, würdigt der Inselbewohner die Urkunde keines Blickes und reckt einem statt dessen die doppelläufige Mündung seines Gewehrs ins Gesicht. Nicht gerade sehr logisch, oder? Will man die Sache mit dem Lastwagen im nachhinein erledigen, hat man höchstwahrscheinlich ebenfalls Pech: er taucht nämlich nur zu bestimmten Zeiten auf dem Screen auf. Konsequenz: Sie müssen das Rätsel so oft immer wieder von vorne beginnen, bis Sie die richtige Reihenfolge herausgefunden haben.

Die einzelnen Puzzles sind im großen und ganzen nachvollziehbar. Aussetzer gibt es allerdings auch hier: wie soll man z. B. anders als durch reines Ausprobieren darauf kommen, daß Wilbur durch den Genuß von destilliertem Karottensaft im Dunkeln sehen kann? Und auch hier gilt: das Timing muß stimmen. Beim Destillieren ist Eile geboten, sonst fliegt einem die komplette Schnapsbrennerei um die Ohren.

Glänzende Verpackung

Das ganze Spektakel bietet sich im knallbunten SVGA-Comic-Outfit mit stellenweise etwas ungelenken Animationen dar. Fast schon Seltenheitswert im Genre hat inzwischen das traditionelle, stets präsente Adventure-Interface am unteren Bildschirmrand. Dort finden sich die Befehls-Icons (Ansehen, Nehmen, Benutzen), das Inventory, das Feature zum Verwalten der Spielstände und der „Teleporter" zum Neustart eines Puzzles. Dialoge werden im Multiple Choice-Verfahren abgewickelt und Gegenstände per Point & Click-Interface mit der Maus manipuliert.

Hervorragend gelungen ist die deutsche Lokalisierung des Programms: zwar wurden nicht alle Screen-Texte übersetzt, die Sprachausgabe jedoch bewegt sich durchwegs auf hohem Simon the Sorcerer-Niveau - immer wird hier der richtige Ton getroffen, und die Sprecher verstanden es, die einzelnen Figuren wirklich brillant zu charakterisieren.

Herbert Aichinger ■

Statement



Ironie des Schicksals: ausgerechnet ich, ein beinahe schon militanter Hamburger-Verächter, wurde dazu ausersehen, mich spielerisch mit einer intergalaktischen Whopper-Invasion zu befassen. Und was das erstaunlichste an der Sache ist: es hat mir einen Mordsspaß gemacht! Wenn man von einigen logischen „Blindgängern" absieht, die einen beim Puzzleknacken des öfteren auf der Stelle treten lassen, ist Orion Burger fast das perfekte Programm: es sprüht nur so vor Witz, und in grafischer Hinsicht wird ein Ideen-Feuerwerk abgebrannt, das im Genre so schnell nicht seinesgleichen findet. Wer sich also auch nach dem Genuß von mehreren Cheeseburgern oder Fisch-Macs noch fit genug fühlt, um ausgiebig „um die Ecke" zu denken, der sollte sich diese spritzige Ode auf seinen Lieblingsfraß auf keinen Fall entgehen lassen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 590 MB	Audio

REQUIRED
486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	80%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sanctuary Woods
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Othello

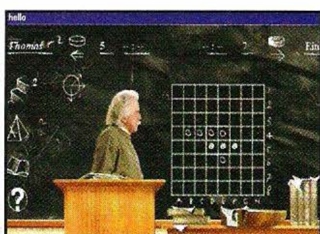
Stein im Brett

Der US-Spielegigant Hasbro setzt mit den beiden neuen Brettspielumsetzungen Othello und Yahtzee (Test in dieser Ausgabe) seine jüngst begonnene Serie fort. Genau wie die Vorläufer Monopoly und Trivial Pursuit richtet sich Othello vor allem an die erklärten Liebhaber des Brettspiel-Vorbildes.

Kennen Sie Othello? Es geht natürlich nicht um den Othello von Shakespeare, sondern um das alte japanische Brettspiel, das hierzulande auch unter dem Namen Reversi bekannt ist. Wer bereits das Vergnügen hatte, wird sich über die Umsetzung in ein PC-Spiel vielleicht wundern - denn das Reglement ist derart simpel, daß bereits Fünfjährige problemlos damit zurechtkommen. Allerdings gilt auch hier die Regel: „A minute to learn, a lifetime to master". Ein echter Othello-Meister muß zahlreiche Züge vorausdenken können, was sich als noch komplizierter erweist als im Schach, da die Spielsteine hier ständig ihre Farbe wechseln. Hasbros PC-Umsetzung versucht, sowohl dem Anfänger als auch dem Profi-Spieler entgegenzukommen: Neben einem geschichtlichen Abriß über die Wurzeln Othellos wurde ein Multimedia-Tutorial mit den wichtigsten Taktiken beigepackt. Gespielt werden kann wahlweise alleine gegen einen von zwei vorgefertigten Kontrahenten bzw. mit einem menschlichen Gegner am selben PC.



Die einfache Variante von Othello präsentiert sich ziemlich schmucklos.


Nachteil: beim Spiel gegen Einstein erkennt man das Spielbrett kaum.

Kein Multimedia-Spektakel

Für den Single-Player-Modus wurden zwei Schauspieler engagiert, die in der Rolle von Albert Einstein und Leonardo da Vinci gegen den Spieler antreten und die Partien mit gelegentlichen Kommentaren versehen. Wer auf die gefilmten historischen Persönlichkeiten mit ihren Gesten und Bemerkungen verzichten möchte, kann alternativ auf drei verschiedene „normale" Spielbretter zurückgreifen, die sich lediglich im Spielbrett-Design unterscheiden. Wer Probleme mit den Augen hat, sollte dies ohnehin tun, da die Spielbretter in den beiden Multimedia-Varianten so klein sind, daß eine gute Spielübersicht kaum möglich ist. Von der absoluten Anfängerstufe bis zum Vollprofi stehen sieben verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl - wobei der Computer in der höchsten Stufe quasi unschlagbar gut spielt. Im Gegensatz zu Monopoly (der zuletzt veröffentlichten Brettspiel-Umsetzung von Hasbro) wurde diesmal nicht mit Multimedia-Einlagen übertrieben - lediglich ein leises Klicken der Spielsteine begleitet das Spielgeschehen und hält auch den Spielfluß nicht weiter auf. Die aus manchen Schachprogrammen bekannten Features wurden ebenfalls nicht vergessen: Zugrücknahme, Online-Ratgeber und einige Statistikfunktionen stehen dem ambitionierteren Othello-Spieler (falls es den in unseren Breiten überhaupt gibt) hilfreich zur Seite.

Thomas Borovskis ■



Eine Othello-Partie gegen Leonardo da Vinci gefällig? Wie man sieht, kann der Meister durchaus damit leben, wenn er ein Spiel verliert.

Statement



Eine eindeutige Prozentzahl an Othello zu vergeben ist nicht einfach. Im Grunde ist das Spielprinzip sogar noch simpler als Windows-Solitair oder Tetris. Obwohl technisch noch lange nicht alles ausgeschöpft wurde, gefällt mir diese Umsetzung bedeutend besser als etwa das unsägliche Trivial Pursuit. Wer Othello bzw. Reversi gerne spielt, hat an dieser CD bestimmt seine Freude. Der typische C&C-Spieler sollte dagegen seine Finger davon lassen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

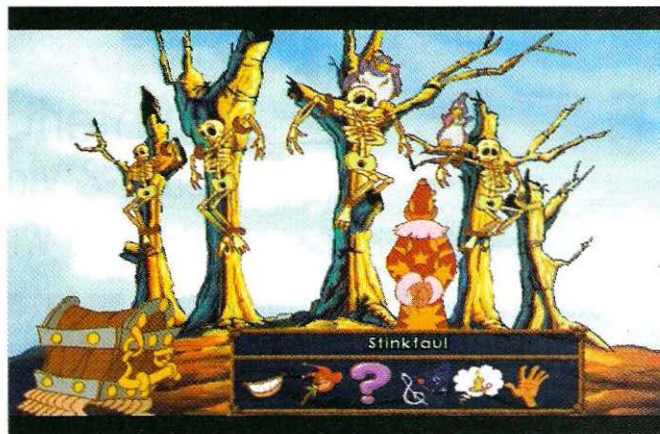
Denkspiel

Grafik	45%
Sound	35%
Handling	65%
Spielspaß	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 49,-
CD-Advantage	gut



Kann kaum über die Theke gucken, schimpft sich aber zweitgrößter Liebhaber der Welt: Casanundra hat aus gutem Grund immer eine Leiter dabei.



Always look on the bright side of death: Das Quartett befindet sich mitten in einer Chorprobe und stimmt einen Gassenhauer nach dem anderen an.

Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!

Im Angesicht des Todes

Die Sterblichkeitsrate in der Scheibenwelt hat deutlich nachgelassen. Grund: „Tod", der zuständige Sachbearbeiter mit der Lizenz zum Töten, hat sich ein paar Tage unbezahlten Urlaub gegönnt, was die Hauptstadt Ankh-Morpork in ein noch größeres Chaos als üblich stürzt. Und wer ist in der Fantasy-Saga Discworld seit Jahr und Tag prädestiniert für ausweglose Situationen? Rincewind! Im zweiten Discworld-Abenteuer von Psygnosis trifft der chronisch untalentierte Jungmagier der Unsichtbaren Universität auf solch bizarre Gestalten wie crocketspielende Großmeister der Zauberei oder Casanundra, den zweitgrößten Liebhaber weit und breit.

So überraschend es klingen mag, aber auch dieses Discworld-Adventure basiert ebenso wie der erste Teil (erschienen 1995) auf den gleichnamigen Romanen von Terry Pratchett - einem englischen Fantasy-Autoren, der von seinen Fans in aller Welt fast schon vergöttert wird. Dennoch soll es Gerüchten zufolge Leute geben, die noch nie einen Discworld-Roman gelesen haben. Sie gehören dazu? Macht nichts. Das Handbuch klärt mit einer kurzen, amüsant geschriebenen Abhandlung über die Scheibenwelt und ihre wichtigsten Bewohner auf. Unter anderem erfahren Sie, daß Rincewind stets von einer voluminösen Truhe aus Birnbaumholz begleitet wird, die sich auf Hunderten kurzer Beinchen fortbewegt und einen ziemlich beeindruckenden Namen trägt: Truhe. Dieses Basis-Wissen reicht bereits vollkommen aus, um sich in Ankh-Morpork zurechtzufinden, denn alle anderen relevanten Kreaturen (und ihre individuellen Macken) werden Sie noch früh genug kennenlernen. Um die Story überschaubarer zu machen, hat sich Psygnosis für eine Aufteilung in drei Kapitel mit jeweils in sich abgeschlossenen Missionen entschieden. Im ersten Teil wird Rincewind beispielsweise von seinen Vorgesetzten beauftragt, die Zutaten für den Ritus von Askh-Ente (eine Art Beschwörungsformel für den Tod) zu beschaffen. Die nötigen Ingredienzien mögen andernorts in jedem besseren Haushalt zu finden sein; in der Scheibenwelt braucht auch ein erfahrener Adventure-Profi einige Stunden, um drei gleichlange Holzstangen, eine Handvoll Glitzer, vier Kubikzentimeter Mäuseblut, tropfende Kerzen und ein Fläschchen üblen Geruchs aufzutreiben.

Spiel mit dem Tod

Auf einen Außenstehenden wirken die Puzzles möglicherweise ähnlich absurd und unlogisch wie bei Day of the Tentacle. Wer die Gespräche andächtig verfolgt, manches Gesagte oder Gedachte wortwörtlich nimmt, den Bildschirm genauestens nach Ausgängen (sind manchmal verflucht gut versteckt) ab-



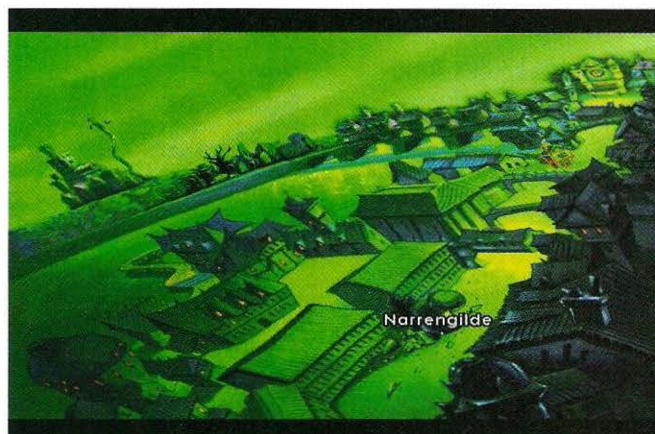
Mit etwas Geschick luchst man dem Händler ein gebrauchtes Kamel ab.



Dub-di-du: Das Milchmädchen übt schon mal für die Filmkarriere.



Mit einem Klick auf „Truhe" öffnet sich das verschiebbare Inventory, in dem die abenteuerlichsten Utensilien aufbewahrt werden.

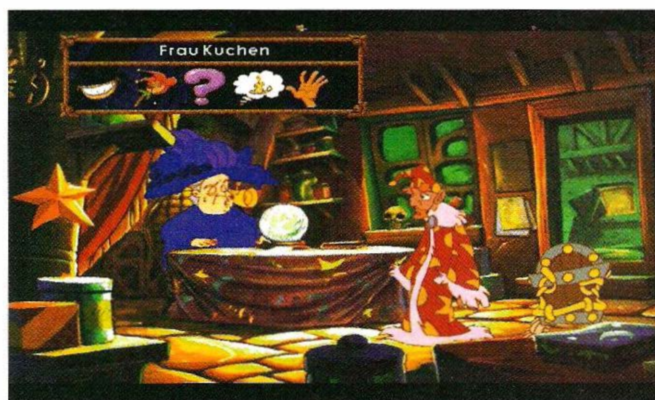


Die Stadtkarte dient zur gezielten Anwahl jeder Location in Ankh-Morpork, darunter die berühmte „Unsichtbare Universität" (links oben).

sucht und die Gegenstände im Inventar geschickt kombiniert, wird den meist recht komplexen Gedankengang der Spieldesigner rekonstruieren können. Einen Sinn für manchmal recht makabren Humor sollten Sie ebenfalls mitbringen. Von Monty Pythons „Leben des Brian" über Marilyn Monroe und Uri Geller bis hin zu „Hitchhiker's Guide to the Galaxy" reicht die beachtliche Liste der Parodien, die in Texten und Grafiken eingebaut wurden. Die Pratchett-typische Verknüpfung von Fantasy-Materie mit den Tücken der Neuzeit ist ein Leckerbissen für jeden, der auch bei einem Space Quest, Simon the Sorcerer oder Monkey Island ins Schwärmen gerät.

Den kenn' ich doch...

Daß der Witz des Originals weitestgehend erhalten blieb, liegt vorrangig an Übersetzer Andreas Brandhorst, der sich auch um die deutsche Fassung der Discworld-Bücher kümmert. Ganz allgemein wurde für die lokalisierte Version ein nicht unbedeutender Aufwand betrieben - und das merkt man dem Spiel auch an. Wenn Ihnen die Stimme von Rincewind (alias Arne Elsholtz) bekannt vorkommt, haben Sie mit großer Wahrscheinlichkeit schon mal einen Film mit Eric Idle, Tom Hanks oder Bill Murray gesehen. Mit bildschirmfüllender SVGA-Grafik in 256 Farben und Figuren-Sprites von gigantischen Ausmaßen erfüllt Discworld 2 auch die Anforderungen auf technischer Seite, wenngleich Sie auf Parallax-Scrolling und absolut sauberes Scaling verzichten müssen. Kurze Aussetzer, wenn sehr große Objekte quer durch's Bild katapultiert werden, bleiben die Ausnahme. Die Steuerung entspricht der des Vorgängers: Truhe trottet anhänglich wie eh und je neben Rincewind her und transportiert für ihn alle mitgenommenen Güter. Bei Dialogen öffnet sich eine Iconleiste, in der Symbole für Begrüßung, Frage, Sarkasmus, Humor (Selbstgespräch) und einen Abschiedsgruß aufgelistet sind.



Auch Frau Kuchen, die etwas konfuse Wahrsagerin, wird mittels der Discworld-typischen Dialog-Iconleiste interviewt.

Petra Maueröder ■

Statement



Discworld 2 macht die Entscheidung „Hm, mit welchem der vielen hochkarätigen Adventures verbringe ich meine Winter-Abende?" nicht einfacher. Auffällig: Von allen Neuerscheinungen der letzten Monate erinnert es am stärksten an die kultige Monkey Island-Serie. Psygnosis und Terry Pratchett stellen mit dußligen Trollen und kauzigen Magiern genau das an, was LucasArts und Ron Gilbert mit Grog-bechernden Piraten und korpulenten Voodoo-Priesterinnen vorgemacht haben - und das ist in beiden Fällen für eine Menge Lacher gut. Hier ist's der Gebrauchtschiff-Makler, dort der Second-Hand-Kamel-Markt. Doch lohnt sich die Investition wirklich? Kommt drauf an. Auf Dauer fühlt man sich etwas penetriert von all den Anspielungen und dem übertriebenen Sich-selbst-auf-die-Schippe-nehmen. Wenn Sie minutenlange Debatten à la Baphomets Fluch durchhalten, ohne der Versuchung des Durchklickens zu erliegen, dann heißt es für Sie: Willkommen in der Zielgruppe! Ausgezeichnete Grafik, pointenbewahrende Übersetzung, hochwertige Synchronisation, originelle Soundtracks, phasenweise Referenzklasse-Puzzles - da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 853 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, (Win 95: 16 MB RAM), DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	80%
Handling	80%
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Science Fiction-Fans dürften die Werke des Autoren-Teams Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinlänglich bekannt sein. Mit der tatkräftigen Unterstützung dieser beiden Literatur-Koryphäen hat Sierra nun eine PC-Umsetzung der erfolgreichen Bücherserie Rama realisiert.

Rama: Rendezvous im Weltraum

Kultroman



Arthur C. Clarke, der legendäre Schöpfer von 2001 und Rama, macht im Spiel persönlich seine Aufwartung.

Ein unbekanntes, zylinderförmiges Flugobjekt dringt in unser Sonnensystem ein und bewegt sich auf die Erde zu - der endgültige Beweis, daß auch jenseits unseres Planeten intelligente Lebewesen existieren. Die Erdenbewohner nennen das Raumschiff Rama, und eine Gruppe von ausgewählten Spezialisten wird mit der Erforschung des Giganten beauftragt. Als Astronaut nehmen Sie an der Expedition teil und versuchen, Daten über Herkunft und Aufbau von Rama zu gewinnen. 4.000 km² gilt es zu inspizieren, und dabei stößt man an allen Ecken und Enden auf seltsame technische Vorrichtungen, Müll-Walker, mechanische Hundertfüßler, deren Funktion zunächst rätselhaft bleibt. Wie in anderen Adventures macht man sich also auch hier daran, Clues und Gegenstände zu sammeln, die letzten Endes Licht in das Dunkel des geheimnisvollen UFO-Kolosses bringen.

Gigantomanie

Rendezvous im Weltraum ist ein Windows-Adventure von epischen Ausmaßen, mit dessen Lösung man zweifellos für längere Zeit beschäftigt sein wird. Landschaft und Machart der Rätsel erinnern stellenweise - wieder einmal - an das im Grafik-Adventure- Sektor beinahe allgegenwärtige Myst. Diesmal sind die Szenarien jedoch bevölkert, und zwar von den animierten ramanischen Aliens und von den Mitgliedern des Forschungsteams, die im Blue Box-Verfahren gefilmt und in die gerenderte Computer-Welt einkopiert wurden. Technisch hinterläßt Rama - abgesehen von den gelegentlich etwas ruckelnden Kamerafahrten - einen hervorragenden Eindruck, der sich auch auf das unkompliziert zu handhabende Point & Klick-Interface erstreckt. Die drei Rama-CDs umfassen dabei nicht nur das eigentliche Spiel, sondern auch eine Fülle an zusätzlichem Informationsmaterial. Wie es sich für eine Literatur-Umsetzung gehört, kommt an dieser Stelle auch Arthur C. Clarke selbst zu Wort, der sich für dieses Spiele-Projekt anscheinend wirklich mit Leib und Seele engagiert hat.

Herbert Aichinger ■

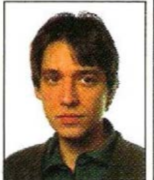


Mit dem futuristisch aussehenden Cable-Car bewegt man sich auf dem riesigen Terrain von Ort zu Ort.



Kommt man diesen Müll-Walkern zu nahe, nimmt man ein blutiges Ende.

Statement



Spielerisch wird mit Rama kein Neuland betreten. Die gelungene Aufmachung und die persönliche Mitarbeit der Science Fiction-Legende Arthur C. Clarke sorgen jedoch trotzdem dafür, daß sich dieses Produkt deutlich von durchschnittlichen Grafik-Adventures abhebt. Wer die Romane kennt, sollte sich auch das „Spiel zum Buch" ansehen.



Zuweilen trifft man auf Rama andere Mitglieder der Forschertruppe, die einem bereitwillig ihre Entdeckungen mitteilen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 45 MB	General Midi
CD 1700 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	70%
Handling	87%
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Ein „riesiges Spiel": hier sehen Sie die überdimensionale Weltraumkarte. Verschiedene Rotations- und Drehoptionen dienen der Übersichtlichkeit.

Star Control 3 lebt - wie seine beiden Vorgänger - von der Story und von der Kommunikation mit den verschiedenen Rassen.

Star Control, einer der wenigen echten Spieleklassiker, erscheint nun in seiner dritten Reinkarnation. In Zusammenarbeit mit Legend Entertainment möchte Accolade mit Star Control 3 an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen.

Star Control 3

Krieg der Welten

Nach der Zerstörung der bösen Ur-Quan-Hierarchie hätte eigentlich ein galaxieweiter Frieden und Wiederaufbau beginnen sollen. Durch einen Riß im Zeit-Raumkontinuum erhaschen Sie jedoch einen Blick in die Zukunft und erleben, wie eine gigantische Explosion alle Rassen und Lebensformen mit einem Schlag ausradiert. Gerade als Sie die Suche nach der Ursache dieser kommenden Katastrophe beginnen wollen, verlieren alle Rassen die Fähigkeit, durch den Hyperraum zu reisen, eine Technologie, die auf die geheimnisvollen Precursor, eine mythische Rasse mit hochentwickelten mentalen Fähigkeiten, zurückgeht. Nur ein Schiff, Ihr selbstkonstruierter Precursor-Kreuzer, besitzt diese Fähigkeit noch. Zusammen mit den anderen Mitgliedern der League of Sentient Races müssen Sie versuchen, Hyperspaceflüge wiederherzustellen und den Riß im Zeit-Raumkontinuum zu schließen. Eile ist geboten: Während Sie noch ahnungslos im Weltraum umherflitzen und nach Hinweisen suchen, brechen komplette Sternensysteme ohne ersichtlichen Grund zusammen. Als ob das noch nicht genug wäre, legt sich nun auch noch ein anderer Verband - die Hegemony Crux - mit der League of Sentient Races an.

Unification

Ihre wichtigste Aufgabe besteht zunächst darin, alle Rassen der League of Sentient Races wieder zu finden und deren Kooperation sicherzustellen. Schon bald finden Sie heraus, daß nicht alle Rassen loyal sind. Andere wiederum verfügen über fundiertes Wissen, das sie gerne mit Ihnen teilen. Im nächsten Schritt müssen Sie Kolonien bauen, die genug Rohstoffe, Mineralien, Nahrungsmittel und Schiffe produzieren, um das Überleben aller Mitglieder der Liga zu sichern. Auf Ihren Reisen durch die Galaxie werden Sie früher oder später auch Planeten entdecken, auf denen Precursor-Artefakte vergraben sind und die Hinweise auf die verlorenen Technologien enthalten. Langsam aber sicher fügen sich die Teile zu einem Ganzen zusammen, und eine neue Rasse, gegen die die Ur-Quan sich wie Chorknaben ausnehmen, scheint für die Zerstörung und Sabotage verantwortlich zu sein.
Star Control 3 hat sich gegenüber den beiden Vorgängern sowohl in grafischer als aus spielerischer Hinsicht in allen Belangen verbessert. Es ist nach wie vor ein komplexes Produkt mit einer relativ steilen Lernkurve. Diplomatie, solide Taktiken und jede Menge Geduld sind erforderlich, um dieses Spiel zu meistern. Weltraumschlachten finden nun auf einer dreidimensionalen Ebene statt. Die Grafiken sind zwar wesentlich besser, allerdings entpuppt sich diese Ansicht schnell als zu unü-

Statement

Guter Nachfolger für einen wahren Klassiker. Zwar handelt es sich bei Star Control nicht um ein perfektes Spiel; insbesondere die Schwächen in dem neuentwickelten Schlachtensystem, zu Beginn der Story und im Design der Aliens fallen gleich ins Auge, dennoch entpuppt sich das Spiel bei genauerem Hinsehen als lohnenswerte Investition. Einsteiger sollten sich auf eine steile Lernkurve einstellen, Veteranen werden sich hingegen gleich wie zuhause fühlen. Hyper Melee, der schnelle, actionorientierte Flottenkrieg, steht sowohl im Einzel- als auch im Multiplayer-Modus zur Verfügung. Star Control 3 ist mehr als eine Summe seiner Teile und hinterläßt einen überdurchschnittlich guten Gesamteindruck.

bersichtlich. Glücklicherweise kann man jederzeit zwischen der 3D-Perspektive und der traditionellen Vogelperspektive wechseln. Als Kontrollgerät eignet sich ein 4-Button-Gamepad (wie das Gravis Pad) am besten, alternativ empfiehlt sich die Benutzung der Tastatur. Die 30 Raumschiffe, die dem Spieler zur Verfügung stehen, besitzen spezifische Stärken und Schwächen. Ein guter Kapitän muß daher lernen, die Stärken eines Schiffes optimal einzusetzen und gleichzeitig dessen Schwächen zu minimieren. Dazu ist es notwendig, die feindlichen Schiffe genau zu kennen und selbst ein Schiff zu wählen, mit dem er die Schwächen des Gegners ausnutzen kann.



In diese Schlacht sind ausnahmsweise mehr als zwei Schiffe verwickelt.



In einem Sonnensystem befinden sich mehrere Planeten.



Der Weltraumkampf erinnert ein wenig an den Klassiker Asteroids.

Außerirdische Puppen

Star Control 3 ist ein guter Nachfolger für diese erfolgreiche Serie. Obwohl die Erfinder von Star Control, Paul Reiche und Fred Ford, an diesem Sequel nicht beteiligt waren, gab man sich alle Mühe, die Integrität dieses Universums zu gewährleisten, und versucht, die in Star Control 2 hinterlassenen losen Enden so gut wie möglich zusammenzuknüpfen. Die Ereignisse zu Beginn des Spiels sind ein wenig an den Haaren herbeigezogen, doch die Story wird mit zunehmender Spielzeit immer besser und zieht den Spieler schließlich in ihren Bann. Das Versprechen einer nicht-linearen Handlung wurde nur teilweise gehalten, da bestimmte Schlüsselereignisse immer zur gleichen Zeit stattfinden, egal welchem Pfad man folgt. Die außerirdischen Rassen wirken etwas unglaubwürdig, vielleicht hätte man statt Puppen doch besser auf klassische Computeranimation zurückgreifen sollen. Die Verwaltung der Kolonien ist einfach konzipiert und verläuft prinzipiell nach dem bewährten Schema ab.

Markus Krichel ■



Hier sehen Sie die Oberfläche eines Planeten. Die verschiedenen Farben deuten an, welche Gegend für welche Rasse bewohnbar ist.

Die Raumschiffe

Hier sehen Sie ein Auswahl von acht der insgesamt 30 Raumschiffe, die Sie in Star Control fliegen können.



Utwig Jugger
Der Schutzschild dieses langsamen Schiffs absorbiert Treffer und nutzt diese Energie zum Aufladen.



Herald Eradicator
Die Aussage „dieses Schiff ist unsichtbar" ist eine glatte Lüge. Der Computer sieht Sie trotzdem.



Daktaklakpak Vivisector
Legen Sie Minen und besiegen Sie den Gegner, indem Sie ihn in die verminte Gegend locken.



Human Cruiser
Sehr populär, aber leider zu schwach: die Laser dienen eher zur Verteidigung als zur Offensive.



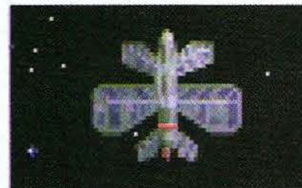
Chmmr Avatar
Mit dem Tractor Beam können Sie Schiffe in die Nähe eines Planeten ziehen und dort zerschellen lassen.



Owa Voyager
Der Raketenstreuer deckt eine große Fläche ab, und der Inhibitor kann gegnerische Systeme lahmlegen.



K'tang Crippler
Klein und wendig: dieses Raumschiff kann gegnerischen Geschossen leicht ausweichen.



Pkunk Fury
Der Liebling der Götter: fast zerstörte Furys werden manchmal von den Göttern restauriert.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem und Netzwerk

RANKING

Action-Adventure

Grafik	79%
Sound	80%
Handling	72%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

3DO Games: Decathlon

Jump & Run

Man mag es nicht für möglich halten, aber wir haben tatsächlich noch ein drittes Sportspiel zum Thema „So schön war die Olympiade in Atlanta" aufgestöbert. Tragisch: Genauso wie die beiden Konkurrenten hat 3DO mit Decathlon prompt den Zeitpunkt verpaßt, als sich die Nation in einem olympischen Freudentaumel befand.

Decathlon ist der englische Fachbegriff für Zehnkampf und bezeichnet demnach jene Sportart, mit der man Namen wie Jürgen Hingsen, Daley Thompson, Weltrekordler Dan O'Brien und Frank Busemann (diesjähriger Silbermedaillen-Gewinner) verbindet. So unerträglich die Spannung bei einem solchen Wettbewerb sein kann, so dröge wird das Ganze, wenn man daraus ein Computerspiel macht. Denn letztendlich läuft es auch diesmal wieder darauf hinaus, daß der Spieler wie ein Wahnsinniger abwechselnd auf zwei Keyboard-/Joypad-Tasten einhämmern muß, um seinen Sportler (der in diesem Fall gerendert wurde) auf Trab zu bringen. Wann immer eine Absprungmarke oder ein wegzuschleuderndes Sportgerät ins Spiel kommt, müssen Sie rechtzeitig an die dritte Taste denken - wenn sich da mal niemand überfordert fühlt...

Statement

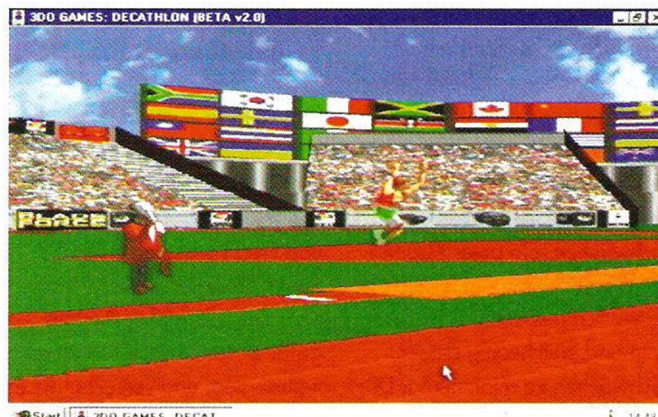


Auch für die Sportsfreunde bei 3DO galt das olympische Credo: Dabei sein ist alles. Ich war zwar dabei, aber war das schon alles? Wer bereit ist, gutes Geld für desolate VGA-Render-Grafik und ein Nichts an Abwechslung auszugeben, kauft sich zusätzlich zu Olympic Games und Zehnkampf am besten auch noch Decathlon. Wir meinen: Investieren Sie Ihr Erspartes lieber in ein „richtiges" Sportspiel.

Schlicht & ergreifend

Unterteilt man das Spiel in Lauf-, Werf- und Hüpf-Sportarten, verbleiben letzten Endes drei geringfügig unterschiedliche Abläufe - einer anspruchsvoller als der andere. Ob Sie einen Diskus, eine Eisenkugel oder einen Speer werfen, spielt letztendlich keine Rolle. Und so aberwitzig es auch klingen mag: Selbst das gnadenlos durchgefallene Olympic Games von U.S.Gold hat durch Bogenschießen, Fechten und Gewichtheben noch mehr Potential als das 3DO-Programm. Bis zu acht Spieler (für die ersten fünf Teilnehmer brauchen Sie nur eine einzige Original-CD-ROM) können via Netzwerk jeweils ein Eingabegerät ihrer Wahl zugrunderichten - bei Laufdisziplinen sogar gleichzeitig.

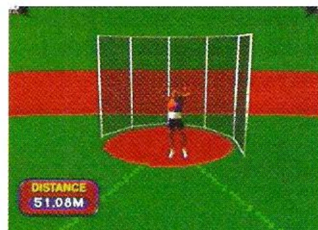
Petra Maueröder ■



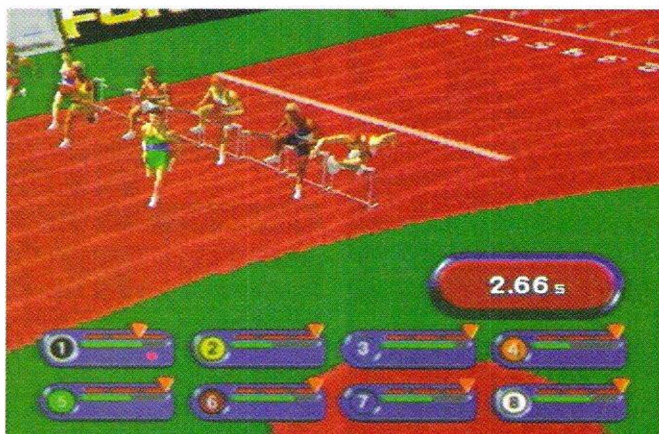
Beim Weitsprung müssen Sie möglichst genau die Absprungmarke treffen, nachdem Sie zuvor mit zwei Tasten den Anlauf kaardiniert haben.



Exaktes Timing ist beim Speer-Werfen gefragt: durch das Gedrückthalten einer Taste beeinflussen Sie den Abwurf-Winkel.



Da freut sich der Hammerwerfer: Mit etwas Übung erzielt man weltrekordverdächtige Weiten.



Hürdenlaufen ist eine der wenigen Disziplinen, die Sie im Netzwerk gleichzeitig mit willigen Mitstreitern angehen können.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 164 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk (max. 8 Spieler)

RANKING

Sportspiel	
Grafik	40%
Sound	45%
Handling	60%
Spielspaß	29%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO-Studios
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Bislang ist der Cyberspace eigentlich nichts konkret Greifbares. Sicherlich können die meisten mit dem Begriff Internet etwas anfangen, aber was passieren würde, wenn sich in den Datennetzen der Welt virtuelle Lebensformen tummelten, ist auch heute noch unvorstellbar....

Net:Zone

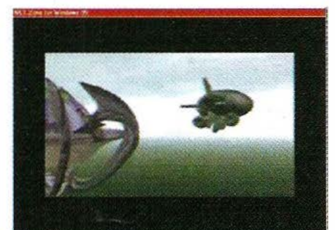
Kidnapped



Erstaunlich, daß auch im Cyberspace noch Räume mit Bourbonen-Lilien ausgeschmückt werden. Man soll sich ja wohlfühlen...



Der Boss der virtuellen Kidnapper will den Spieler mit kniffligen Puzzles auf die Probe stellen.



Immer wieder wird das Geschehen mit Cut-Scenes im Interlaced-Modus aufgelockert.

Net:Zone spielt diesen Gedankengang durch und bietet ein paar wenig realistische, aber dennoch beklemmende Einsichten: künstliche Lebensformen im Cyberspace „kidnappen" Zel Winters, einen Mitarbeiter des Net-Konzerns Cycorp, und bemächtigen sich seiner Gedanken. Winters' Sohn, in dessen Rolle Sie im Spiel schlüpfen, setzt nun alles daran, seinen Vater wieder aufzuspüren und wagt sich hierzu auch in die Welt des Cyberspace hervor. Bei seinen Explorationen steht ihm ein „Personal Digital Assistant" zur Verfügung, mit dessen Hilfe er u. a. E-Mails empfangen und die nähere Umgebung genauer untersuchen kann. Die abenteuerlichsten surrealistischen Landschaften und allerlei seltsame Vorrichtungen lernt der junge Mann auf seiner Reise kennen und fühlt sich dabei insgeheim immer wieder an seine Vergangenheit als Computerspieler erinnert: Myst und Buried in Time boten ihm auf dem Monitor bereits ein ähnliches Ambiente.

Dali im Cyberspace

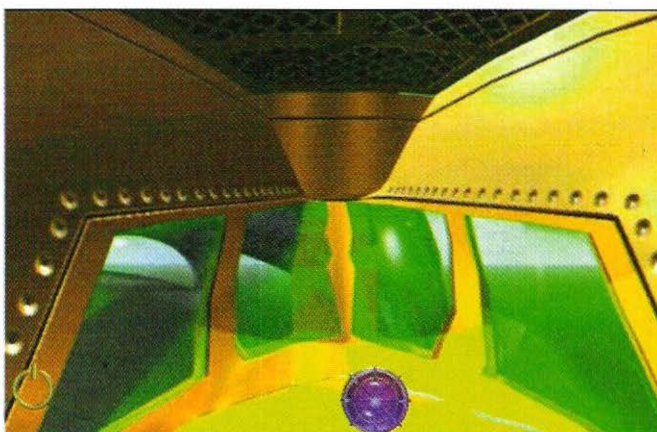
Net:Zone ist wie die beiden letztgenannten Programme ein typisches Point & Click-Grafik-Adventure, wurde aber gegenüber den Vorbildern um ein interessantes Feature ergänzt: drückt man die rechte Maustaste und bewegt dabei das Eingabegerät, hat man einen stufenlosen 360º-Rundum-Blick statt der altbekannten Diashow aus unbewegten SVGA-Ansichten des Spielterrains. Ob dies allerdings ausreicht, um dem Spiel einen „eigenen" Touch zu verleihen, ist fraglich, denn die restlichen Zutaten erscheinen reichlich konventionell: die Rätsel, bei denen man zunächst Hints sammelt, um damit die Zugangscodes für die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu knacken, und die Begegnungen mit den animierten virtuellen Kidnappern rufen ebensowenig das große Aha-Erlebnis hervor, wie der esoterisch dahindudelnde Soundtrack.

Herbert Aichinger ■

Statement



Die große Offenbarung unter den Grafik-Adventures ist Net:Zone sicherlich nicht und wird es damit ziemlich schwer haben, sich gegen die Unzahl von ähnlich gestrickten Mitbewerbern durchzusetzen. Wer es jedoch liebt, sich an phantasievollen Grafiken zu erfreuen und keinen Wert auf geballte Action legt, der könnte Net:Zone dennoch mögen.



Zwischen den einzelnen Netzones pendelt man mit abwechslungsreich gestalteten Shuttles hin und her. Eine futuristische Art der Fortbewegung.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 17 MB	General Midi
CD 335 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Grafik-Adventure

Grafik	75%
Sound	71%
Handling	76%
Spielspaß	58%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

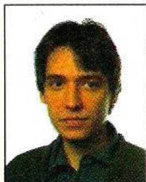
Surface Tension

Virenverseucht

Gametek stellt mit Surface Tension ein Programm vor, dessen Wurzeln bei Rebel Assault liegen. Man erweiterte die Features des Lucas-Klassikers um ein paar zusätzliche Optionen, und so bietet Surface Tension ein bißchen mehr, aber auch viel weniger als das große Vorbild.

Eine tödliche Seuche, deren Viren sich rasant auf der ganzen Erde ausbreiten, bedroht die Menschheit. Es gibt nur ein einziges Medikament, das dem großen Sterben ein Ende bereiten könnte: Glomavin. Das Problem besteht nun darin, daß dieser Impfstoff nur auf einem entfernten Planeten unseres Sonnensystems gewonnen werden kann und außerdem allein von dem geldgierigen Konzern LYNX vertrieben wird. Der will sein wertvolles Produkt jedoch nicht selbstlos für humane Zwecke zur Verfügung stellen. Die Hoffnungen der Menschheit ruhen nun auf Professor Ralwin, der eine Vorrichtung zur Teleportation des Impfstoffs entdeckt hat. Ihre Aufgabe als Elite-Pilot ist es nun, die im ganzen Sonnensystem verstreuten Teleporter zu aktivieren.

Statement

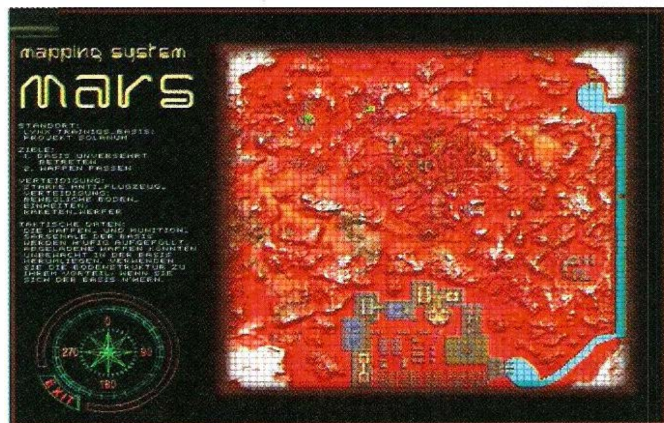


Beinahe alles, was Surface Tension vorgibt zu bieten, hat man irgendwo anders schon mal erheblich besser gesehen. Das fängt an mit der dilettantischen Lokalisierung, setzt sich in den miserablen FMV-Sequenzen und dem mehr als biederen Allerwelts-Soundtrack fort und stört am meisten bei der altbackenen Ingame-Grafik. Dieses mittelprächtige Spiel macht schlichtweg keinen Spaß!

Verpatzte Chance

Nach dem haarsträubend schlechten Intro scheint ein Wunschtraum vieler Rebel Assault-Fans in Erfüllung zu gehen: man kann sich endlich mal frei mit seinem Raumgleiter über echtzeit-gerenderte Landschaften bewegen. Leider ist die Terraindarstellung jedoch derart grob, daß sie selbst die mittlerweile veraltete Grafik von Rebel Assault 1 noch unterbietet. Von Realismus kann beim Flugfeeling ebenfalls nicht die Rede sein - so macht es im Programm keinen Unterschied, ob man sich mit seinem Jet ins Wasser stürzt oder damit gegen einen Felsen knallt. Eher unfreiwillig realistisch erscheint dagegen, daß Videobotschaften, die man im Cockpit empfängt, oft gänzlich im Getöse des Schlachtenlärms untergehen. Auch die einfache Steuerung und die Möglichkeit, einen fernsteuerbaren Spähwagen auf der Planetenoberfläche abzusetzen, können das Programm nicht mehr retten.

Herbert Aichinger ■



Bevor man in seinen Raumgleiter steigt, kann man sich anhand der Karte mit dem Terrain vertraut machen.



Der Flug durch den Canyon in einer FMV-Sequenz weckt verschwommene Erinnerungen an das Qualitäts-Spiel Rebel Assault.



Bei den Explosionen hagelt es nur so grobe Pixel - kein Genuß für verwöhnte Spieleraugen!



Im Trainings-Simulator lernt man, mit der ohnehin leicht gängigen Steuerung des Jets umzugehen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 14 MB	General Midi
CD 306 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	48%
Sound	52%
Handling	71%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Computer-Spiele im Cartoon-Stil scheinen zur Zeit Hochkonjunktur zu haben. Auch bei BMG gedenkt man, auf dieser Welle mitzuschwimmen und schickt einen verdreckten Großstadtkater ins Rennen, der mit seinen losen Redensarten wohl vor allem die erwachsenen Comic-Fans ansprechen soll.

Firo & Klawd

Schmuddelcomic



Die Jagd noch den Gangstern der Falschgeld-Mafia führt den Polizisten Firo und Klowd in die heruntergekommensten Hinterhöfe New Yorks.



Über mangelnde Vielfalt bei den Szenerien kann man nicht klagen - wenn sie nur besser aussähen!



Der Weg durch den Tierpark erweist sich als echtes Geduldsspiel.

In einer typisch amerikanischen Großstadt treibt sich Klawd herum, eine Mischung aus dem Toons-Kater Silvester und dem Kult-Anarchisten Fritz. Ahnungslos läßt er sich von der Falschgeld-Mafia als Kurier mißbrauchen. Als der Deal auffliegt, wechselt Klawd das Lager. Der Polizist Firo, ein bulliger Orang-Utan, nimmt sich des Katers an und nimmt ihn mit auf seine Feldzüge gegen das organisierte Verbrechen. Gemeinsam durchstreifen die beiden ihr Revier und schlagen sich an den verschiedensten Schauplötzen mit um sich ballernden oder granatenwerfenden Mafiosi herum. Dabei geht es ihnen allerdings nicht so sehr darum, die Übeltäter vor den Kadi zu bringen und sie so ihrer gerechten Strafe zuzuführen, nein, Firo & Klawd haben sich die komplette Vernichtung des Gegners auf die Fahnen geschrieben.

Spiel-Verbrechen

Sicher hätte die Comic-Story von Firo & Klawd für ein witziges Computerspiel eine Menge hergegeben, der real existierenden Umsetzung fehlt es jedoch an allen Ecken und Enden. Allein schon die altertümliche isometrische VGA-Grafik mit ihrer beschränkten Farbpalette lehrt dem technisch inzwischen doch recht verwöhnten Spieler das Grausen. Die Steuerung setzt dem aber noch mühelos eins oben drauf: auf einem schnellen Rechner wetzen die beiden Protagonisten mit einer derart aberwitzigen Geschwindigkeit über den Screen, daß man fast Angst hat, sie würden jeden Moment aus dem Bildschirm hinausschlittern. Und auf die Cursortasten-Kommandos reagieren sie meist mit völlig überzogenen Richtungswechseln, die nicht selten mehrere Anläufe nötig machen, bis man die beiden Kerle wunschgemäß positioniert hat. Das undurchdachte Leveldesign sorgt ferner dafür, daß man zumindest einen der beiden Mafia-Jäger des öfteren auf dem Bildschirm aus den Augen verliert.

Herbert Aichinger ■

Statement



Dauernd „cool drauf" zu sein und trotzdem perfekte Arbeit abzuliefern scheint sich gegenseitig auszuschließen. So können auch die lockeren Sprüche von Firo und Klawd nicht über die miserable Machart dieses Spiels hinwegtäuschen. Das meiste bietet hier noch die Musik, die natürlich auch unheimlich „cool" rüberkommt. Fazit: von Firo & Klawd kann man nur abraten.



Die einzelnen Levels werden durch animierte Cut-Scenes miteinander verbunden, was allerdings den Reiz des Spiels auch nicht sonderlich hebt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 2 MB	General Midi
CD 269 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Action

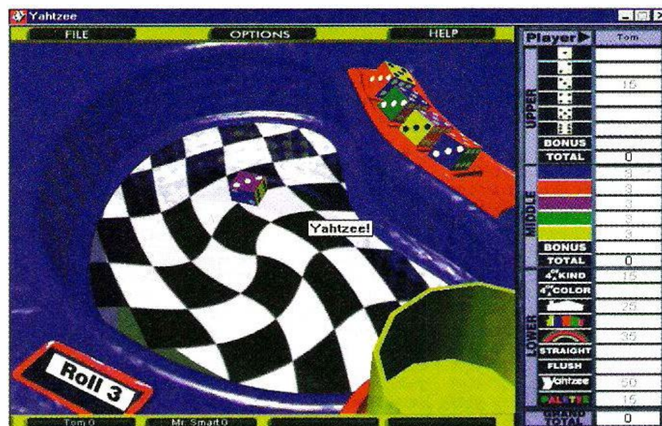
Grafik	27%
Sound	45%
Handling	19%
Spielspaß	21%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Ultimate Yahtzee

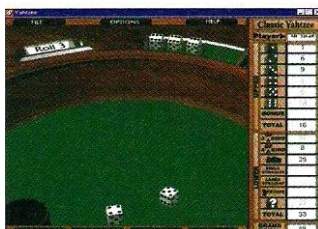
Alea iacta sunt!

Da knistert´s im Kamin! Wer liebt sie nicht, die langen Herbst- und Winterabende, die man mit Freunden beim Würfeln verbringt? Eines der beliebtesten Spiele der Gattung Abendfüller ist in Deutschland unter zwei verschiedenen Namen bekannt: Yahtzee bzw. Kniffel. Von Hasbro erscheint jetzt auch dazu eine PC-Version.

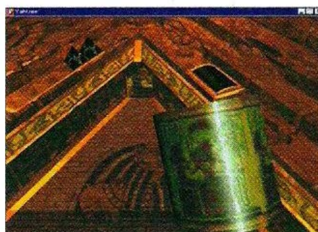


SVGA-Grafik und Mausbedienung statt Bleistift und Papier: Yahtzee bietet begeisterten Würfelspielern die Möglichkeit, jetzt auch alleine zu zocken.

Eine gute und eine schlechte Nachricht für begeisterte Würfelspieler: 1.) Yahtzee gibt es jetzt auch am PC. 2.) Man braucht jetzt keine Freunde mehr zum Spielen. Welche von beiden die schlechte ist, können Sie sich selbst aussuchen. Die brandneue CD-ROM-Version des beliebten Glücksspiels bietet insgesamt fünf Varianten des Themas: zum einen natürlich Classic Yahtzee, das exakt dem bekannten Vorbild gleicht, zum anderen auch vier Ableger, die hierzulande weniger bekannt sind. Bei Battle Yahtzee beispielsweise hat der Spieler die Möglichkeit, das Würfelergebnis seines Gegenspielers mit einem beherzten Wurf buchstäblich noch einmal umzuschmeißen, indem er beim „Schütten" möglichst genau auf dessen fünf Würfel zielt. Eine sehr farbenfrohe Variante ist hingegen Painted Yahtzee, bei der neben den üblichen Zahlenkombinationen und Straßen auch Würfelfarben gesammelt werden müssen. Für Partien, die etwas länger dauern sollen als die üblichen fünf Minuten, wurde Triple Yahtzee beigepackt, in dem es gilt, statt einer einzigen Punktetabelle gleich drei auf einmal mit Punkten zu füllen. Etwas unnötig, allerdings hübsch anzusehen, ist Pyramid Yahtzee. In dieser eigenartigen Version ersetzen pyramidenförmige Würfel mit vier dreieckigen Seiten die üblichen 6er-Würfel.



Kopfrechnen ade: Nach jedem Wurf zeigt Yahtzee schon das Ergebnis an.



Das Schütteln des Würfelbechers steuert der Spieler mit der Maus.

Rüttel Dich und schüttel Dich!

Genrebedingt erweisen sich Ausstattung und grafische Präsentation des Spiels als nicht gerade spektakulär - ein wirklich gelungener Gag springt dennoch sofort ins Auge: Der Spieler steuert das Schütteln des Würfelbechers durch schnelles Hin- und Herbewegen der Maus. Bei der „Battle"-Variante entwickelt sich dieses Feature sogar zu einem wichtigen Spielelement, denn nur wer die Maus bzw. den Becher schnell und beherzt in Richtung der gegenüberliegenden „feindlichen" Würfel schiebt, hat die Chance, am Ergebnis des anderen noch etwas zu ändern. In den vier anderen Spielmodi kann dieses Feature immerhin noch als gelungener Nebeneffekt gelten. Auch wenn man bei Ultimate Yahtzee nicht unbedingt auf menschliche Mitspieler angewiesen ist, wird man den Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern auf Dauer doch zu schätzen wissen. Da der Intelligenzquotient der computergesteuerten Charaktere für geübte Yahtzee-Spieler nämlich keine ernstzunehmende Herausforderung darstellt, sollte man seine Freunde doch nicht gleich vergraulen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Obwohl hier keine Schauspieler gefilmt und digitalisiert wurden, gefällt mir die PC-Umsetzung von Ultimate Yahtzee noch etwas besser als Othello (Test in dieser Ausgabe). Die Action-Komponente in Form eines lenkbaren Würfelbechers macht selbst einem Konvertierungsskeptiker wie mir Spaß. Wer Kniffel bzw. Yahtzee mag, sollte sich diesen grafisch gut aufgemachten „Trockentrainer" unbedingt einmal ansehen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 39 MB	General Midi
CD 300 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Denkspiel

Grafik	65%
Sound	30%
Handling	75%
Spielspaß	63%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Hasbro
Preis	ca. DM 49,-
CD-Advantage	befriedigend

Geoff Crammond im Interview

Ehrenrunde

Vom ersten Tag der Auslieferung an behauptet sich Grand Prix 2 von MicroProse souverän an der Spitze der Verkaufs-Charts. Dem Release der langerwarteten Rennsimulation gingen bekanntlich mehrere Terminverschiebungen voraus. Seit Juli gibt's das Meisterwerk zu kaufen, und jetzt ziehen PC Games und Spieldesigner Geoff Crammond Bilanz. Wir wollten u. a. wissen: Wie beurteilt der Star-Programmierer Grand Prix 2 aus heutiger Sicht?

Viele fragen sich immer noch: Warum hat's so lange gedauert? Was waren die Gründe für die schier endlosen Verzögerungen, bevor man GP2 endlich spielen konnte?
Die offensichtlichsten Verbesserungen haben wir im Bereich der Effekte vorgenommen; dazu gehören Rauchschwaden, aufgewirbeltes Geröll, Flammen, Funkenschläge und Teile, die sich vom Wagen lösen, wie z. B. Reifen, Flügel und Seitenkästen. Ich nahm an, daß der Anwender diese Features von GP2 erwartet - also habe ich sie eingebaut. Des weiteren haben wir sehr lange an der Künstlichen Intelligenz der Computergegner herumgetüftelt, bis die Rundenzeiten und Geschwindigkeiten gestimmt haben. Das hat mehr Zeit in Anspruch genommen als ursprünglich vorgesehen. Auch die Beseitigung von plötzlichen Systemabstürzen, Bugs und sonstiger Mängel hat uns viele Wochen und Monate gekostet. Die Test-Abteilung von MicroProse hat mich dabei nach Kräften unterstützt.

In der Zwischenzeit haben sich viele Anwender leistungsfähigere PCs gekauft. Die ständigen Verschiebungen des Release-Termins haben Dir also letztlich doch eher genützt, oder?
Sicher haben wir davon profitiert, aber geplant war das sicher nicht. Entwickelt habe ich zunächst auf einem ganz normalen 486 DX2/66, in der Schlußphase bin ich dann auf einen P 100 umstiegen.

Hast Du echten Formel 1-Piloten ein paar Runden mit GP2 drehen lassen?
Ein ehemaliger Formel 1-Fahrer hat gemeint, daß es nur einen einzigen Unterschied zwischen GP2 und der Realität gibt: Man kann sich die Zeit im Fitneßstudio sparen, die man normalerweise mit dem Antrainieren von Halsmuskeln verbringt.

Inwieweit entsprechen die Werte von GP2 der Wirklichkeit?
Wenn Du die angezeigten Daten auf einen Zettel schreibst und einem Formel 1-Ingenieur in die Hand drückst, wird er Dir abkaufen, daß es sich um tatsächliche Werte eines anderen Teams handelt. Das hat mir ein Formel 1-Ingenieur bestätigt. Wir haben an verschiedenen Stellen der Simulation Messungen vorgenommen, und die Angaben stimmen hundertprozentig mit denen überein, die ein Meßgerät an derselben Stelle eines echten Formel 1-Wagens liefert.

Angenommen, Du hättest noch einige Monate Zeit gehabt - wie würde GP2 dann aussehen?
Plötzlich einsetzender Regen und ein Netzwerk-Modus stehen natürlich ganz oben auf meiner Prioritäten-Liste. Aber wir mußten uns selbst eine Grenze setzen: Irgendwann will man ein Projekt zu Ende bringen und veröffentlichen. Vielleicht werden wir all die Anregungen und Ideen in Grand Prix 3 umsetzen - wer weiß...

Was bedeutet für Dich persönlich der fast schon fanatische Rummel, der sich um GP2 entwickelt hat?
Durch das Interesse entsteht ein riesiger Druck, denn man versucht natürlich, den hohen Erwartungen der Fans gerecht zu werden. Auf der anderen Seite hat mich die gestiegene Aufmerksamkeit zusätzlich motiviert.

Grand Prix 2 ist eine ungemein hardware-lastige Simulation. Wie verteilt sich die Prozessor-Leistung auf die einzelnen Bereiche?
Ganz grob: 80 % Grafik, 10 % Simulation, 5 % Sound und 5 % Künstliche Intelligenz.

Wie sehen Deine Pläne für die nächste Zeit aus?
Wahrscheinlich werde ich mir erst einmal einen längeren Urlaub gönnen.

Geoff, wir bedanken uns, daß Du Dir für unsere Leser Zeit genommen hast. Alles Gute für die Zukunft!

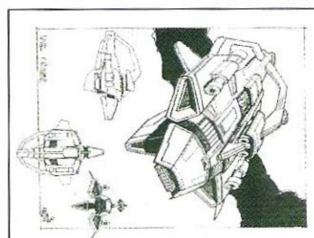


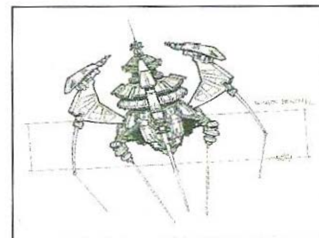
Entwicklungsbericht - Teil 3

Star Fleet Academy

Nach zwei sehr erfolgreichen Abenteuerspielen im klassischen Star Trek-Universum brauchte Designer Rusty Buchert dringend eine Luftveränderung. Das Ergebnis ist Star Fleet Academy, der erste Enterprise-Flugsimulator.







Um die Instrumente bedienen zu können, muß man schon einige Spielstunden investieren (oben); diese Skizzen dienten zum Teil als Vorlage (unten).

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kadetten der Star Fleet Academy, der in 27 Simulator-Missionen beweisen muß, daß er das Zeug zum Offizier hat. Simulierte Klingonen, Romulaner, Saboteure und Rebellen tun ihr möglichstes, um dies zu verhindern. Die Aufgaben werden von Mission zu Mission schwieriger und reichen von simplen Aufklärungsflügen bis hin zum legendären Kobayashi Maru Manöver - eine Mission, die nur ein Kadett vor Ihnen lösen konnte. Sein Name: James Tiberius Kirk.
Insgesamt dürfen Sie auf dem Kapitänssessel vier verschiedener Raumschiffklassen (Overt, Miranda, Constitution (die Enterprise) und Excelsior) Platz nehmen. Ihre Crew, die sich ebenfalls aus Kadetten zusammensetzt, steht Ihnen mehr oder weniger hilfreich zur Seite. Obwohl die Ingenieure, Kommunikations-, Wissenschafts- und Taktikoffiziere die jeweiligen Stationen besetzen, bestimmen Sie als Kapitän sämtliche Aktionen. Allerdings sollten Sie immer auf deren Rat hören. Falls Sie einen Ihrer Offiziere übergehen oder andere bevorzugt behandeln, wirkt sich dies negativ auf die Moral der Crew aus. Das gleiche gilt für Ihr Verhalten auf der Akademie. Hier nimmt Star Fleet Academy rollenspielähnliche Züge an. Ihre Crew-Mitglieder können nämlich durchaus etwas schwierig, teilweise sogar intrigant sein.
Wie Sie auf bestimmte Ereignisse reagieren und welchen Führungsstil Sie wählen, hat weitreichende Auswirkungen auf Erfolg oder Versagen. Nur mit einer perfekt aufeinander abgestimmten Crew können Sie das Klassenziel erreichen.
Doch gerade wenn man meint, daß einem die Dinge über den Kopf wachsen, erscheint Hilfe in der Gestalt dreier Legenden: Captain Kirk, Chekov und Sulu stehen dem überforderten Kadetten in speziell für das Spiel gedrehten Videosequenzen mit Rat und Tat zur Seite.



Die ersten Bilder von der Academy. In nur zwei TV-Folgen war die Ausbildungsstätte bisher zu sehen; deshalb war es auch schwer, sie zu realisieren.

Kirk und Co.

Alle anderen Charaktere innerhalb der Missionen sind animiert. Interplay verwendet hierzu ein unglaublich realistisches System, bei dem die Köpfe und Figuren zunächst in Knete modelliert und anschließend eingescannt und texturiert werden. Größte Aufmerksamkeit wurde dem Design der Akademie gewidmet. Trekker wissen, daß Star Fleets Eliteschule nur in zwei TV-Folgen kurz und auch nur ausschnittweise zu sehen war. Die Produktionsfirma Paramount wachte wie ein Adler über das Design, um sicherzustellen, daß die Integrität des Star Trek-Universums gewährleistet bleibt. Das gleiche gilt für die Brücke der Enterprise und die verschiedenen Offiziersstationen.
Schlachten finden in echtem 3D-Space gegen gerenderte Feindobjekte statt. Insgesamt wird man mit 30 verschiedenen Schiffen konfrontiert, darunter auch klingonische und romulanische Kampfvögel und schwere Kreuzer. Multiplayer-Spiel ist entweder Modem-to-Modem, via LAN oder Internet möglich. Interessanterweise können in diesen Modi auch romulanische oder klingonische Schiffe geflogen werden.
Mehr über Star Fleet Academy lesen Sie im nächsten Monat, denn bis zum nächsten Redaktionsschluß soll eine voll spielbare Version fertiggestellt sein.

Markus Krichel ■



Comanche vs. Werewolf - das bedeutet neben realistischer 3D-Grafik vor allem Multiplayer-Luftkämpfe für bis zu acht Spieler im Netzwerk.



Die Fortsetzung eines Bestsellers: Der ran Trainer 2 simuliert den Alltag eines Bundesliga-Trainers - gekonnt verpackt im typischen ran-Look.

PC Games Classics on CD

Güteklasse A

Was ist das Schöne an den PC Games Classics? Daß alle Titel sorgfältig von den PC Games-Redakteuren ausgewählt wurden? Daß selbst ehemalige Top Ten-Hits zu absoluten Freundschaftspreisen angeboten werden? Daß das Sortiment jeden Monat um neue Knüller aufgestockt wird? Im Hinblick auf die bevorstehende Wunschzettel-Aufstellung präsentieren wir diesmal aus allen populären Genres jeweils einen besonders empfehlenswerten Vertreter.

Earthworm Jim 1+2

Nicht umsonst gehörten die beiden Jump & Runs von Konsolen-Papst David Perry (Aladdin, Cool Spot) zu den beliebtesten Videospielen überhaupt. Wenn Sie auf erstklassige Zeichentrick-Animationen, brillante Gags und ein turbulentes Gameplay Wert legen, fällt dieser Doppelpack mit dem unverwüstlichen Erdwurm unter die Rubrik „Pflicht-Anschaffung".

Ascendancy

So einfach ist das: Einige der besten Origin-Mitarbeiter tun sich zusammen, gründen das Label „The Logic Factory" und rollen den Markt mit einem phänomenalen Strategiespiel auf. In Ascendancy nehmen Sie es mit außerirdischen Rassen auf, forschen um die Wette, pflegen Kontakte auf diplomatischer Ebene und greifen im Ernstfall auf Ihre Raumschiff-Armada zurück. Perfekte SVGA-Optik, hohe Komplexität bei einfacher Bedienung und viele innovative Ideen katapultierten Ascendancy in unsere Referenz-Liste.

ran Soccer

Das Sportspiel für die beste Zeit des Tages: Mit schneller SVGA-3D-Grafik, dem Kommentar von ran-Moderator Jörg Wontorra, einem integrierten Editor und einer Steuerung, die schon nach wenigen Trainings-Einheiten beachtliche Ergebnisse in Form von Traumpässen, Kopfball-Toren und fintenreichen Kombinationen liefert, bietet ran Soccer realistische Fußball-Action vom Feinsten.

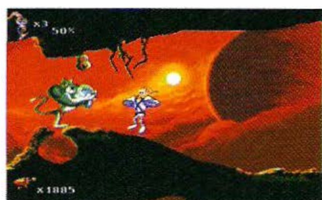
Werewolf vs. Comanche

Teil 3 der Kampfhubschrauber-„Simulation" Comanche befindet sich bereits im Landeanflug, doch die zweite Folge des Action-Hammers von NovaLogic verfügt nicht zuletzt wegen der realistisch wirkenden Voxel-Space-Landschaften nach wie vor über einen beachtlichen Staun-Faktor. Insbesondere die Multiplayer-Fanatiker (bis zu acht Spieler im Netzwerk) dürften von diesem Duell zwischen dem US-Helikopter Comanche und der russischen Variante Werewolf hingerissen sein.

ran Trainer 2

Wie ist das eigentlich, wenn man als Bundesliga-Trainer nach einer schmachvollen Niederlage einem Johannes B. Kerner Rede und Antwort stehen muß? Der ran Trainer 2 macht Sie zum Kollegen von Hitzfeld, Schäfer und Löw: Sie legen das Trainingsprogramm fest, beantragen beim Management neue Stürmer und sind „live" dabei, wenn Ihre Kicker auf einem isometrischen SVGA-Platz um die oberen Tabellenplätze kämpfen.

Petra Maueröder ■



Earthworm Jim 1+2



Ascendancy



ran Soccer

Meridian 59 - The Internet Quest Begins

Virtuelle Welten

...wurden vor nicht allzu langer Zeit als Zukunft der „multimedialen Unterhaltung" angepriesen. Wirklich ernstzunehmende Produkte gibt es aber auch heute noch nicht. Ausnahme: Meridian 59! Das jüngst gegründete Label 3DO Studios überrascht mit einem Online-Spiel, an dem bis zu 120 Spieler pro Server teilnehmen können.



Spinnen sind zu Beginn wirklich ernstzunehmende Gegner.



Grafisch ist Meridian 59 erstaunlich anspruchsvoll, kann aber mit „Offline-Spielen" nicht mithalten.



Drei Kämpfer versuchen, das Skelett in Grund und Boden zu stampfen. Sie verfolgen das Geschehen aus der Ich-Perspektive.

Man startet seine Karriere in Meridian 59 als schwachbrüstiger Anfänger. Mit 20 Lebenspunkten stellen selbst Ratten und Spinnen eine ernstzunehmende Bedrohung dar, die man oft nur mit Hilfe freundlicher Kollegen um die Ecke bringen kann. Das Rollenspielsystem, das hinter Meridian 59 steckt, ist relativ simpel: zu Beginn legt man verschiedenene Charakterwerte (Stärke, Intelligenz) fest, die sich im Laufe des Spiels auch nicht mehr verändern. Verbessern kann man seinen Helden in den „Fertigkeiten" (Axe Wielding, Mace Fighting) bzw. „Zaubersprüchen" (Lightning Bolt, Magic Touch), indem man einem Monster Schaden zufügt. Wer allerdings zu engagiert in die Schlacht zieht, wird wohl selbst das eine oder andere Mal das Zeitliche segnen. Bei Meridian 59 müssen Sie jetzt natürlich nicht noch einmal ganz von vorne anfangen, Sie bekommen immer wieder eine zweite Chance: jedoch wird von jedem Charakterwert ein Prozent abgezogen, und die Ausrüstungsgegenstände sind auch - zumindest in den meisten Fällen - verloren. Außer Sie finden einen netten Mitspieler, den Sie davon überzeugen können, so lange auf die Gegenstände aufzupassen, bis man selbst zum Ort der bitteren Niederlage zurückgekehrt ist. Kommuniziert wird in Meridian 59 mit drei verschiedenen Befehlen: say (die nähere Umgebung kann zuhören), tell (an eine spezielle Person gerichtet) und broadcast (jeder in Meridian kann zuhören).

Gildenkrieg

So eine Rollenspielgemeinschaft bringt natürlich nicht nur ehrenwerte Eigenschaften des Menschen ans Tageslicht. Die Namen einiger Personen sind knallrot eingefärbt, ein klares Zeichen, ausreichend Abstand zu halten. Diese Schurken haben einen anderen Mitspieler um die Ecke gebracht und sind quasi „Gesetzlose", die man rücksichtslos angreifen darf, ohne großartige Konsequenzen befürchten zu müssen. Es sei denn, der angegriffene Spieler gehört einer Gilde an. Dann sieht man sich plötzlich einem ganzen Heer aus Magiern und Kriegern gegenüberstehen. Kein angenehmes Gefühl, außer man gehört ebenfalls einer Gilde an...
Technisch macht Meridian 59 einen ausgezeichneten Eindruck - auch wenn es mit Produktionen wie Ultima 8 oder Stonekeep natürlich nicht ganz mithalten kann. Aber schließlich handelt es sich ja auch um ein Online-Rollenspiel, und da kommt es natürlich auf flotte Übertragungsgeschwindigkeiten an. Wir werden Sie auf dem laufenden halten, wie sich diese „virtuelle Welt" weiter entwickelt.

Oliver Menne ■

Specs & Tecs

Das Spiel Meridian 59 kostet momentan knapp 60 Mark und ist im Fachhandel zu beziehen. Es handelt sich aber nur um das Spiel (mit Handbüchern) und einen auf einen Monat limitierten Zugang. Wenn Sie Meridian 59 weiter spielen möchten, fallen noch einmal 10 Dollar im Monat an, Telefon- und Providerkosten natürlich noch nicht eingerechnet. Apropos Provider: Wenn Sie über einen der großen Anbieter (America Online, CompuServe, T-Online) ins Internet gehen, kann es zu erheblichen Verzögerungen im Spielablauf kommen, da der einzige Server für Meridian 59 momentan in Amerika steht. Erkundigen Sie sich also vorher, welche Anbindung Ihr Provider nach Übersee hat.

Die besten Spi

19

Jedes Jahr zeichnen die Fac
Verlags (PC GAMES, PC AC
FUN und AMIGA GAMES) di
Dabei werden alle Titel ber
Vorjahres innerhalb von 12 Mo
also hohe Qualität und Spiels
das abgebildete Symbol (

SONY




WING COMMANDER 3

Die legendäre Weltraum-Action-Serie von Chris Roberts erwies sich auf Sonys PlayStation als ganz besonders gelungen! Der Hit des Jahres von E.A.!




TOTAL NBA ´96

Nie zuvor wurde die amerikanische NBA realistischer auf einem Monitor in Szene gesetzt. Basketball-Fans bescherten Sony hohe Verkaufszahlen!




ALIEN TRILOGY

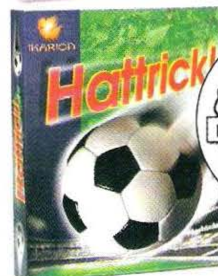
Die drei Teile der Kult-Science Fiction-Serie von Ridley Scott wurden von Acclaim und Probe Software bestmöglich als 3D-Action-Game präsentiert.

AMIGA




FIGHTIN` SPIRIT

Dieses actiongeladene Arcade-Actionspiel überraschte Amiga-Experten in aller Welt mit genialer Technik und bescherte Neo die begehrte Auszeichnung.




HATTRICK!

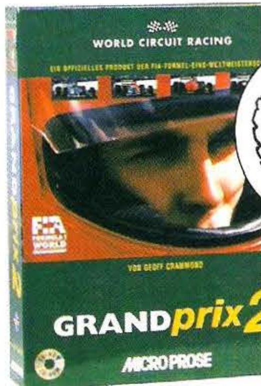
Ikarion setzte in dem beliebten Fußball-Manager-Genre ganz neue Maßstäbe. Insbesondere die Detailtreue kann überzeugen!




SLAMTILT

Die weltweit erfolgreichste Pinball-Game-Serie erhielt mit Slamtilt von 21st Century einen würdigen Abschluß, der die Charts monatelang besetzte.

PC CD-ROM







ele des Jahres

96

ıredaktionen des COMPUTEC
ΓΙΟΝ, SEGA MAGAZIN, MEGA
besten Spiele des Jahres aus.
ıcksichtigt, die ab August des
ıaten erschienen sind. Wenn Sie
paß pur suchen, achten Sie auf
.B. „PC-Spiel des Jahres").



F1 GRAND PRIX 2

Geoff Crammond und MicroProse sorgten für das mit Abstand erfolgreichste PC-Rennspiel seit Jahren. Realistischer, schöner und schneller ging es noch in keiner anderen Formel 1-Simulation zu. Da nahm man auch die Wartezeit gerne in Kauf!



WARCRAFT II

Das immer beliebter werdende Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele erhielt mit Warcraft 2 einen besonders fantasievollen und eindrucksvollen Vertreter. Die Blizzard-Entwickler landeten damit ihren bislang größten Erfolg überhaupt!



COMMAND & CONQUER

Westwood und Virgin durften sich mit „Command & Conquer" über ein überaus erfolgreiches Strategiespiel. Da überrascht es nicht, daß der noch komplexere Nachfolger 1997 für Furore sorgen soll!

SEGA





SEGA RALLY

Segas AM3-Entwickler schufen mit Sega Rally nicht nur eines der besten Spielhallen-Rennspiele, sondern auch den Bestseller für den Saturn überhaupt!





ALIEN TRILOGY

Der Softwaregigant Acclaim wurde seinem guten Ruf gerecht und spendierte den Saturn-Jüngern eine tadellose Umsetzung des 3D-Actionhits!

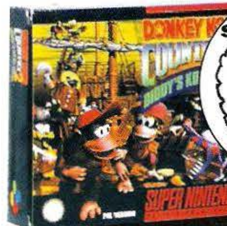




NHL POWERPLAY '96

Einen besonderen Meilenstein in Sachen Eishockey-Spiele haben wir Virgin zu verdanken, die die 32 Bit-Architektur des Satum erstmals bis an das Limit nutzten.

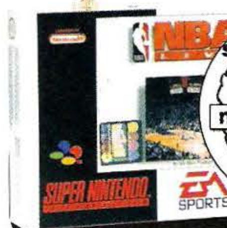
NINTENDO





DONKEY KONG COUNTRY 2

Der letztjährige Hit erfuhr eine kaum für möglich gehaltene Steigerung und eroberte die Charts in Europa!





NBA LIVE '96

Die Sportspielabteilung von Electronic Arts spielte einmal mehr ihre Trümpfe aus und lieferte das mit Abstand beste 16 Bit-Basketball-Game!





INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Das absolute Optimum in Sachen 16 Bit-Fußballspiel gelang einmal mehr den Konami-Programmierern!

3D-Grafikkarten geben Gas

3D-Beschleuniger im Überblick

Der Markt für 3D-Grafikkarten boomt: Beinahe jeder Hersteller bietet mittlerweile ein Produkt mit 3D-Prozessor an, der Flugsimulatoren oder Autorennen zu fließend animierter 3D-Grafik verhelfen soll. Wer in dem Wettlauf der Anbieter die besten Karten hat, zeigt Ihnen der folgende Artikel.



Zum Verständnis der Technik, die bei den neuen Karten zum Einsatz kommt, sollten Sie zunächst wissen, wie ein virtuelles 3D-Szenario überhaupt aufgebaut ist. So setzt sich eine 3D-Welt aus einer Vielzahl einzelner Objekte zusammen: Dies können Raumschiffe, Autos, Bäume, Berge oder Straßen sein, die erst im Zusammenspiel eine 3D-Welt ergeben. Die Größe und Position eines Objekt wird über dreidimensionale Koordinaten bestimmt. Die kleinste Einheit bildet hierbei ein Polygon oder Dreieck, dessen Aussehen je nach Lichtquelle oder Blickwinkel ständig verändert bzw. transformiert wird. Um die zuvor berechneten Objekte nun mit Farben oder Texturen zu belegen, ist die Rendering-Engine der 3D-Grafikkarte zuständig: Flächen können entweder eine einheitliche Farbe annehmen oder mit einer Grafik (Textur) überzogen werden. Um von übereinanderliegenden Objekten nur den für den Betrachter sichtbaren Teil darzustellen, ist der Z-Buffer notwendig. In ihm wird die Koordinate der räumlichen Tiefe für jeden Bildpunkt gespeichert.

Während herkömmliche 3D-Spiele also sämtliche für die Bildberechnung notwendigen Schritte mit Hilfe der CPU des PCs vornehmen, können Spiele mit Unterstützung von 3D-Karten einen Teil der Aufgaben auslagern: So wird das komplette Rendering von der 3D-Karte übernommen. Dabei kommen Techniken wie Alpha Blending, Fogging sowie diverse Filter zur Verbesserung der Bildqualität zum Einsatz, die wir im Glossar näher erläutert haben. Durch den Einsatz eines 3D-Beschleunigers werden schließlich auch höhere Bildschirmauflösungen möglich. Aber nicht nur die Grafik wird verbessert: durch die Entlastung des Prozessors haben die Programmierer mehr Rechenleistung zur Verfügung, die der künstlichen Intelligenz der Computergegner zugutekommt.

Ausstattung der 3D-Grafikkarten

Bei der Auswahl eines 3D-Beschleunigers sollten Sie auf drei Kriterien besonders achten: auf den 3D-Prozessor, die RAM-Ausstattung und die Bandbreite der Datenübertragung zwischen Grafikkarte und Rechner. Das Herz einer 3D-Karte ist natürlich der Gra-

fikprozessor: Hier finden Sie häufig einen um 3D-Funktionen erweiterten 2D-Prozessor. Solche Prozessoren sind auch weiterhin für die Beschleunigung von Grafikfunktionen unter Windows zuständig. Entsprechende Karten sind in der Herstellung vergleichsweise preiswert, da der Hersteller auf ein vorhandenes Platinenlayout zurückgreifen kann und relativ wenige Bauteile benötigt. Andere Prozessoren wurden ausschließlich für die Berechnung der 3D-Grafik entwickelt - diese Karten werden in Form einer Zusatzkarte neben eine vorhandene 2D-Karte installiert. Die Vorteile dieser Lösung: Sie können Ihre bereits vorhandene Grafikkarte auch weiterhin verwenden. Ein leistungsfähiger 3D-Prozessor allein ist jedoch noch kein Garant für hohe Geschwindigkeit. Vor allem die Ausstattung und die Geschwindigkeit des Grafikspeichers haben hohen Einfluß auf die Performance. Beim Einsatz von bilinearen Filtern, Z-Buffer und Double-Buffer verschlingt die Berechnung eines einzelnen Bildes in einer Auflösung von 640 x 480 Punkten und 16 Bit Farbtiefe bereits 1,8 MByte Speicher. Zwei MByte RAM sind daher Mindestvoraussetzung. Weiterhin muß der Grafikprozessor ständig auf die Grafikdaten zurückgreifen, so daß schnelle Zugriffszeiten auf den Speicher notwendig sind. Konventionelles DRAM gilt hierfür als zu langsam, erst EDORAM mit einer Zugriffszeit von maximal 50 ns bietet ausreichende Reserven. Optimal sind dagegen schnellere RAM-Typen wie SDRAM, SGRAM, MDRAM oder WRAM, die einen Zugriff von nur noch 12 ns ermöglichen. Außerdem muß die Grafikkarte über eine hohe Bandbreite verfügen, um die anfallenden Datenmengen möglichst schnell zwischen Rechner und Karte übertragen zu können. Wer übrigens glaubt, seinen betagten 486er reaktivieren zu können, wird eine herbe Enttäuschung erleben: Unterhalb eines Pentiums mit 90 MHz sollten Sie 3D-Beschleuniger nicht einsetzen.

Microsofts Direct3D

Die neue Hardware allein nutzt ohne entsprechende Software nichts. Spiele-Entwickler standen bis vor kurzem vor dem Problem, daß ein Game an die verschiedenen 3D-Prozessoren eigens angepaßt werden mußte. So gibt es Spiele, die nur mit einer bestimmten Grafikkarte laufen - aus diesem Grund ist die Zahl der verfügbaren Titel bis jetzt auch überschaubar geblieben. Eine Lösung dieses Problems ist die Softwareschnittstelle Direct3D von Microsoft. Mit diesem Treiber lassen sich die 3D-Funktionen verschiedener Grafikkarten über einheitliche Befehle ansprechen. Dies hat für die Hersteller den Vorteil, daß sie ihre Spiele nicht mehr für jedes einzelne Produkt konvertieren müssen und auf eine eigens programmierte Rendering-Engine sogar ganz verzichten können.
Besitzer von 2D-Grafikkarten brauchen übrigens nicht den Kopf in den Sand zu stecken: Zu Direct3D gehört eine Software-Emulation der Rendering-Engine, so daß 3D-Spiele unter Windows95 auch weiterhin laufen. Auf Filter, höhere Auflösungen und Spezialeffekte muß aus Gründen der Geschwindigkeit jedoch verzichtet werden.

Die Prozessoren im Überblick

S3 Virge: Der S3 Virge ist eine erweiterte Version des TrioV+, der neben den 3D-Funktionen eine verbesserte 2D-Leistung aufweist. Im Vergleich zu den Originalversionen einiger 3D-Spiele bleibt überraschenderweise eine Steigerung der Geschwindigkeit aus: Die „beschleunigten" Versionen von Terminal Velocity und Descent



Der 3D-Prozessor PowerVR von NEC beherrscht hervorragende Transparenz- und Schatten-Effekte und kommt auf der Apocalypse 3D von Videologic zum Einsatz.





Bei der an den S3 Virge angepaßten Version von Terminal Velocity kann man sehr gut die Verbesserung der Bildqualität erkennen: Deutlich sind im oberen Bild feinere Strukturen der perspektivisch korrekten Textur erkennbar.

2 laufen sogar geringfügig langsamer. Dafür ist jedoch die Bildqualität dank bilinearem Filter und einer Farbtiefe von 16 Bit brillant. Besonders hervorzuheben ist die Karte Miro Media3D, die über eine Anschlußmöglichkeit für ein Fernsehgerät verfügt, auf dem Sie Computerspiele mit einer Auflösung von bis zu 640 x 480 Punkten wiedergeben können.

S3 VirgeVX: Die VX-Version des Virge arbeitet mit schnellem VRAM, das unter Windows auch hohe Auflösungen bis 1.600 x 1.200 Punkten mit hohen Bildwiederholungsraten unterstützt. Nur geringfügig wirkt sich das VRAM jedoch auf die 3D-Leistungen aus.

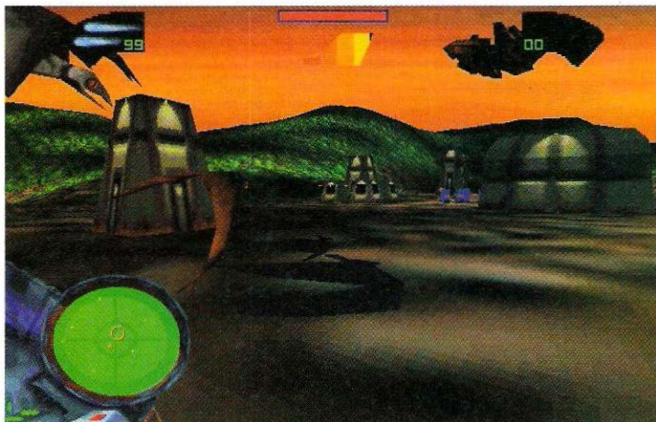
ATI 3D Rage: Der 3D-Rage verfügt über ähnliche 3D-Funktionen wie der Virge von S3 und erreicht auch in etwa vergleichbare Leistungen. Von echter Beschleunigung kann also nicht die Rede sein, jedoch werten Filter die Bildqualität deutlich auf.

ATI 3D Rage 2: Nur kurze Zeit nach der Einführung des 3D-Rage präsentiert ATI mit dem Rage 2 auch schon seinen Nachfolger. Zum Testzeitpunkt stand uns noch kein Exemplar zur Verfügung, so daß wir keine Aussagen über die tatsächliche Performance machen können. Laut ATI ist der 2D-Teil um 20 Prozent schneller geworden, während die 3D-Performance glatt verdoppelt wurde. Die erste verfügbare Karte mit dem neuen Prozessor wird die ATI 3D-Expression+PCTV sein, die mit 2 bis 4 MByte SDRAM arbeitet und noch eine weitere Besonderheit aufweist: das Bild läßt sich bis zu einer Auflösung von 800 x 600 Punkten auf einem gewöhnlichen Fernsehgerät wiedergeben.

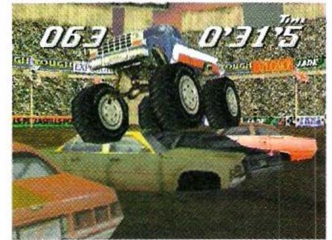
Matrox MGA1064SG: Wie das Kürzel in der Bezeichnung andeutet, arbeitet der Prozessor mit dem schnellen SGRAM. Eingesetzt wird dieser 3D-Beschleuniger auf der Grafikkarte Mystique der kanadischen Firma Matrox. Im Vergleich zu Produkten mit Virge-Prozessor erreicht die Mytique etwa doppelte 3D-Performance, was sich in Spielen wie Microsofts Hellbender in einem wesentlich schnelleren und einem flüssigen Bildaufbau bemerkbar macht. Bemerkenswert ist zudem die hervorragende Leistung der Karte unter Windows 95. Matrox hat leider auf den bilinearen Filter verzichtet, so daß die Bildqualität nicht verbessert wird.

Matrox MGA2064W: Mit diesem Prozessor ist die Grafikkarte Matrox Millennium ausgestattet. Dieses Produkt zielt laut Matrox zwar auf den professionellen Anwender ab, sei aber der Vollständigkeit halber hier erwähnt. Das extrem leistungsfähige WRAM und der mit 220 MHz getaktete RAMDAC ermöglichen exzellente Bildwiederholungsraten auch in hohen Auflösungen bis 1.600 x 1.200 Punkte. Der Millennium fehlt allerdings das für Spiele wichtige Texture-Mapping, so daß sich diese 3D-Karte besonders für den CAD-Bereich empfiehlt.

NEC PowerVR: Der PowerVR wird von Videologic unter der Bezeichnung Apocalypse 3D in Form einer PCI-Karte ange-



Scorched Planet überzeugt unter der Matrox Mystique nun auch in der hohen Auflösung durch einen flüssigen Bildaufbau. Das Fehlen von bilinearen Filtern wird durch die groben Pixelstrukturen auf dem Boden deutlich.





Bei den Bildern aus Monster Truck Rally handelt es sich nicht etwa um Standbilder: Die Matrox Mystique berechnet die 3D-Umgebung in Echtzeit bei exzellenter Geschwindigkeit.

Wichtige Begriffe

Alpha Blending: Eine Art Transparenz-Effekt, durch den Objekte wie Fensterscheiben eines Autos durchsichtig werden.

Anti-Aliasing: Der häßliche „Treppeneffekt", der besonders bei diagonalen Linien deutlich wird, kann durch weiche Farbübergänge minimiert werden.

Bilineare Filter: Diese Filterfunktion ist vergleichbar mit der Weichzeichnerfunktion eines Grafikprogramms. Durch Mischen der Farben von benachbarten Bildpunkten wird der Rastereffekt beim Vergrößern einer Grafik verhindert.

Double Buffering: Änderungen an einem Bild werden zunächst in einem zweiten Speicherbereich vorgenommen. Erst wenn die neue Grafik komplett aufgebaut ist, wird diese in den Bildschirmspeicher kopiert. Double Buffering erhöht nicht die Geschwindigkeit, sondern sorgt für einen sauberen Bildschirmaufbau.

Fogging: Weit entfernte Objekte erscheinen zunächst vernebelt und werden bei Annäherung sanft eingeblendet. Diese Technik ist besonders effektvoll, wenn ein unbegrenzter Horizont dargestellt wird. Texture Mapping bedeutet die Projektion von Grafiken auf dreidimensionale Objekte, um diese realistischer aussehen zu lassen.

MIP-Mapping: Für ein Objekt sind mehrere Texturen in unterschiedlicher Auflösung vorhanden. Diese werden je nach Entfernung des Betrachters eingeblendet. Ein Objekt erscheint somit selbst aus nächster Nähe noch sehr detailliert. Um Sprünge während des Umschaltens einer Textur zu vermeiden, können trilineare Filter eingesetzt werden.

Trilineare Filter: Erhöhen die Darstellungsqualität von Texturen. Hierbei werden zwei Auflösungsstufen einer Textur gefiltert und in einem dritten Schritt einer bilinearen Filterung unterzogen. Diese Technik gilt als sehr rechenaufwendig, bringt jedoch eine optimale Bildqualität.

Perspective Correction: Bei der Projektion einer Textur können perspektivische Verzerrungen auftreten, die durch die perspektivische Korrektur behoben werden.

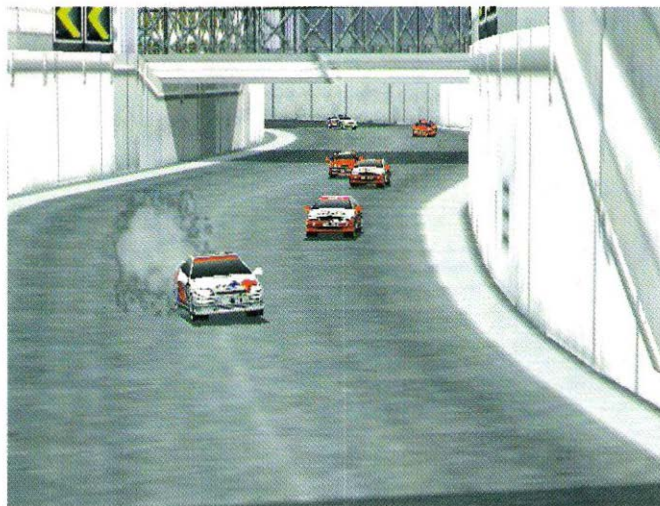
Gouraud Shading: Berechnet weiche Übergänge zwischen den zum Aufbau eines Objektes benötigten Flächen bzw. Polygonen. Für den Betrachter entsteht somit der Eindruck eines weichen Übergangs zwischen zwei Polygonen.

Z-Buffer: Die vom Standpunkt des Betrachters aus hinter einem Objekte liegenden Bildpunkte werden mit Hilfe des Z-Buffers gezielt ausgeblendet. Diese Methode ist im Vergleich zu anderen Alternativen sehr schnell, verbraucht jedoch bis zu 2 Byte Speicher pro Bildpunkt.

boten, die neben einer vorhandenen Grafikkarte läuft. Beide Karten tauschen die Daten über den PCI-Bus aus: Wichtig ist daher die korrekte Funktion des Bus-Mastering, bei dem besonders ältere PCI-Hauptplatinen ihre Probleme haben. Erste Demoprogramme zeigen, daß die Karte von Videologic ihren Namen zu Recht trägt: Einige Spiele und Demos liefen beinahe doppelt so schnell wie auf der bereits recht flotten Matrox Mystique. Sogar in der Auflösung von 1.024 x 768 Punkten überzeugt der PowerVR noch durch hohe Bildwiederholraten. Der Prozessor verfügt außerdem über ausgezeichnete Schatten- und Transparenzfunktionen, die das 3D-Erlebnis deutlich steigern. Einziger Haken: Es ist kein bilinearer Filter vorhanden. Laut Videologic sind bereits erste 3D-Spiele in Entwicklung, die Auflösungen von bis zu 800 x 600 Punkten unterstützen werden.







Zahlreiche Spiele sind für den 3DFX Voodoo bereits in Entwicklung, darunter VR Soccer, Whiplash und Tomb Raider.

3DFX Voodoo: Härtester Konkurrent für den PowerVR ist der Prozessor Voodoo der Firma 3DFX. Der Voodoo ist ebenfalls ein reiner 3D-Prozessor, der auf einer zusätzlichen Karte betrieben wird. Die Verbindung zur Grafikkarte geschieht hierbei über ein externes Kabel, bei dem das Bildsignal durchgeschleift wird. Beim Aufruf von Direct3D schaltet sich die 2D-Grafikkarte ab, und der Voodoo übernimmt die Kontrolle. Der Prozessor erreicht ebenfalls exzellente Bildwiederholungsraten und unterstützt im Gegensatz zum PowerVR auch bilineare Filterfunktionen. Im Test weigerte sich der Voodoo jedoch standhaft, Auflösungen jenseits von 640 x 480 Punkten darzustellen. Im 3D-Betrieb ist die maximale Bildwiederholfrequenz des Monitors außerdem auf 60 Hz begrenzt. Bei der 2D-Darstellung können Sie jedoch die Bildwiederholfrequenzen Ihrer Grafikkarte nach wie vor voll ausnutzen.

Rendition Vérité: Von Creative Labs kommt der 3D-Blaster PCI, der mit dem Prozessor Vérité von Rendition arbeitet. Bei Redaktionsschluß war jedoch noch kein Muster verfügbar - auch waren von Creative Labs keine weiteren Details in Erfahrung zu bringen.

Fazit

Die besten Aussichten erwarten Sie derzeit bei dem 3DFX Voodoo sowie dem PowerVR von NEC bzw. Videologic. Die Preise entsprechender Karten liegen zwischen 380,- und 600,- Mark, wobei der Betrag für eine parallel zu installierende 2D-Grafikkarte gegebenenfalls noch hinzugerechnet werden muß. Als Komplettlösung können wir die Mystique von Matrox empfehlen: Sie liegt zwar leistungsmäßig hinter Voodoo und PowerVR, fällt aber preislich moderater aus. Was die neuen Produkte von ATI und Creative Labs in der Praxis leisten, reichen wir in einer der kommenden Ausgaben nach, sobald Testmuster zur Verfügung stehen.

Kersten Mayer ■

Im Überblick

Hersteller	Produkt	Prozessor	RAM-DAC	Speicher	Preis	Besonderheit
Diamond	Stealth 3D 2000	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MBy e EDORAM	299,- (2MB), 355,- (4MB)	
Elsa	Victory 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDORAM	328,- (2MB), 429,- (4MB)	
Genoa	Phantom 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDORAM	ab 250,-	
Hercules	Terminator 3D	S3 Virge	135 MHz	4 MByte EDORAM	390,-	
Miro	Media 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDORAM	349,-	Anschluß an Fernseher möglich
Number Nine	9 FX Reality 332	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDORAM	300,-	
Orchid	Fahrenheit Video 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDORAM	328,-	
Diamond	Stealth 3D 3000	S3 Virge VX	220MHz	2 bis 4 MByte VRAM	439,- (2 MB), 525,- (4MB)	
Elsa	Winner 2000 AVI	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 Mbyte Dual-Port EDORAM	ab 450,-	
Miro	Crystal VR	S3 Virge VX	220MHz	2 bis 4 MByte VRAM	ab 450,-	
ATI	3D Xpression Plus	3D RAGE 2	170 MHz	2 MByte EDORAM	269,- (2MB)	
ATI	3D Xpression PC2TV	3D RAGE 2	170 MHz	2 bis 4 MByte SDRAM	329,- (2MB), 429,- (4MB)	Anschluß an Fernseher möglich
ATI	3D Turbo PC2TV	3D RAGE 2	200MHz	4 bis 8 MByte SGRAM	499,- (4MB), 699,- (8MB)	Anschluß an Fernseher m glich
Matrox	Mys ique	MGA 1064SG	170 MHz	2 bis 4 MByte SGRAM	399,- (2MB), 519,- (4MB)	
Matrox	Millennium	MGA 2064W	220 MHz	2 bis 8 MByte WRAM	439,- (2MB), 599,- (4MB)	
Creative Labs	3D Bloster PCI	Rendition Vérité	135 MHz	4 MByte EDORAM	449,-	
Orchid	Righteous 3D	3DFX Voodoo	entfällt	4 MByte EDORAM	599,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte
Diamond	Monster 3D	3DFX Voodoo	en fällt	4 MByte EDORAM	449,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte
Videologic	Apocalypse 3D	NEC Power VR	entfällt	4 MByte SGRAM	380,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte

Die besten Lenkräder und Pedale im Vergleich

Pole P

Sie möchten einmal so richtig Gas geben? Kein Problem: Mit den neuen Lenkrädern und Pedalen, die wir Ihnen hier vorstellen, machen Rennsimulationen erst so richtig Spaß.

Formula 1 Grand Prix 2 von MicroProse ist derzeit der beste Rennsimulator für den PC. Blitzschnelle Reaktionen sind erforderlich, wollen Sie die Kontrolle über Ihren Boliden nicht verlieren. Die Steuerung über Tastatur ist dabei häufig zu ungenau - präzise Lenkbewegungen sind nicht möglich. Für optimalen Fahrspaß sorgen Lenkräder, die wie ein Joystick mit dem Rechner verbunden werden, sowie Pedalsysteme, über die Sie Gas und Bremse bedienen. Hersteller wie CH Products oder Thrustmaster, bekannt durch Ihre aufwendigen Steuerknüppel für Flugsimulatoren, bieten eine Reihe interessanter Erweiterungen an. Die Pedale von CH Products werden als Zubehör ohne Lenkräder verkauft und eignen sich damit sowohl für Flug- und Autosimulationen.

CH Products Pedals und Pro Pedals

Auf den ersten Blick sehen sich die Pedals und die Pro Pedals ziemlich ähnlich, weisen aber dennoch grundverschiedene Funktionen auf. Die rund 190,- Mark teuren Pro Pedals wurden eigentlich zur Steuerung des Querruders bei Flugzeugen konzipiert: Sie können die Pedale nämlich gleichzeitig in entgegengesetzter Richtung vor- und zurückbewegen. Über einen Schalter läßt sich jedoch der Flugmodus ausschalten, und die Pedale arbeiten wie Gas und Bremse. Etwas billiger kommen Sie schließlich mit der Standardvariante weg: Den Pedals - ohne Pro - fehlt die Funktion zur Simulation des Querruders, weshalb sie mit 120,- Mark entsprechend günstiger zu haben sind. Beide Varianten erlauben in der Praxis eine präzise Steuerung, neigen jedoch dazu, bei kräftigen Bremsmanövern etwas zu verrutschen.

Thrustmaster Grand Prix 1 und Formula T2

Von Thrustmaster sind zwei Lenkräder lieferbar, die beide über ein ausgesprochen griffiges Lenkrad verfügen. Das mit 179,- Mark etwas preiswertere Modell Grand Prix 1 wird ohne Pedale geliefert. Gas und Bremse bedienen Sie über zwei Hebel, die an der Rückseite des Lenkrades angebracht sind. Die zwei Knöpfe zum Gangwechsel sind nicht optimal positioniert - Geht es auf der Rennpiste einmal hektisch zu, kann man diese schon einmal verfehlen. Zusätzlich gibt es an der Seite noch zwei weitere Feuerknöpfe, die Sie mit Sonderfunktionen belegen können.
Mit zusätzlichen Pedalen ist das 239,- Mark teure Lenkrad Formula T2 ausgestattet. Zum Durchschalten der Gänge dient ein

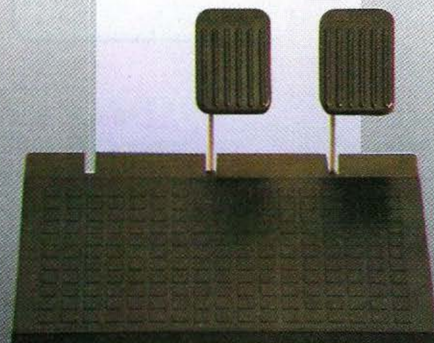




Die Standard-Ausführung der Pedale von CH Products eignet sich besonders für Fahrsimulatoren und erlaubt eine präzise Dosierung von Gas und Bremse.

Geschaltet wird beim Thrustmaster Farmula T2 mit dem kleinen Hebel auf der rechten Seite. Zusätzlich verfügt das System auch über zwei Pedale zum Bremsen und Beschleunigen.





Die Pedale lassen sich zwar recht einfach bedienen, allerdings drohen sie bei allzu abrupten Bremsmanövern wegzurutschen.

osition

kleiner Hebel rechts neben dem Lenkrad, der den beiden Sondertasten jedoch etwas im Weg steht. Recht bequem lassen sich die Pedale bedienen, die aber ebenfalls bei Vollbremsungen wegrutschen können. Sehr stabil lassen sich dagegen die beiden Lenkräder an einer Schreibtischkante festschrauben. Insgesamt können die beiden Produkte überzeugen: Sie sind robust, angenehm zu bedienen und arbeiten sehr präzise.

Pearl Multi-Gamestation

Ein echter Verwandlungskünstler ist die Multi-Gamestation von Pearl, die Sie mit wenigen Handgriffen an verschiedene Simulationen wie einen Fahr- oder Flugsimulator anpassen können. Zusätzlich können Sie das Lenkrad auch zu einem Motorradlenker umbauen. Mitgeliefert werden außerdem zwei Pedale, die jedoch für ausgewachsene Füße deutlich zu klein ausgefallen sind und eine präzise Dosierung von Gas und Bremse erschweren. Zur Steuerung des Höhenruders eines Flugzeuges kann das gesamte Lenkrad vor- und zurück- bewegt werden. Für einen Fahrsimulator wird es dagegen arretiert. Über einen separaten Schieberegler an der Frontseite wird das Querruder betätigt. Die Multi-Gamestation verfügt nur über zwei Feuertasten, die sich in Actionspielen auch mit Dauerfeuer belegen lassen. Weitere Funktionstasten sind nicht vorhanden.
Das Plastikgehäuse hinterläßt einen reichlich klapprigen Eindruck, was das Fahrvergnügen aber nicht einschränkt - extrem hohe Belastungen sollten Sie dem Lenkrad jedoch nicht zumuten. Gelegenheitspiloten ohne allzu hohe Ansprüche sind mit der nur 89,- Mark teuren Multi-Gamestation gut bedient, zumal sich hiermit eine Vielzahl verschiedener Spiele bedienen läßt.
Erst Mitte Dezember wird von Vidis das Lenkrad mit der Bezeichnung Destiny erscheinen, das insbesondere durch sein extravagantes Design ins Auge fällt.

Anbieter

Alle hier vorgestellten Produkte sind im Fach- und Versandhandel sowie in gut sortierten Kaufhäusern erhältlich. Die Multi-Gamestation können Sie direkt beziehen über: Pearl Agency GmbH, Telefon (0180) 555 82, Fax (07631) 360-444. Für die Bereitstellung von Testmustern danken wir den Firmen NBG Handels & Verlags GmbH, Rushware GmbH, Leisuresoft GmbH sowie Vidis Electronic Vertriebsgesellschaft mbH.

Vidis Destiny

Eine Besonderheit ist das innerhalb des Lenkrades angebrachte Steuerkreuz, mit dem Sie Sonderfunktionen oder Menüs innerhalb der Spiele aufrufen können. Zusätzlich sind direkt auf dem Lenkrad sieben programmierbare Tasten vorhanden. Interessant ist schließlich der Preis: Komplett mit zwei großen Pedalen soll das Paket nur 179,- Mark kosten.

Kersten Mayer ■

Zum Gangwechsel benutzen Sie beim Grand Prix 1 von Thrustmaster zwei Feuerknöpfe. Gas und Bremse werden mit zwei Hebeln an der Rückseite des Lenkrades bedient.



Die Pro Pedals von CH Products können Sie in Flug- und Fahrsimulationen einsetzen: Zur Steuerung des Querruders werden beide Pedale parallel in entgegengesetzter Richtung bedient, sie sind aber auch umschaltbar auf normalen Betrieb.

Mit wenigen Handgriffen können Sie die Pearl Multi-Gamestation umrüsten: Aus dem Lenkrad wird dann ein Motorradlenker.



COMING UP!

DIABLO



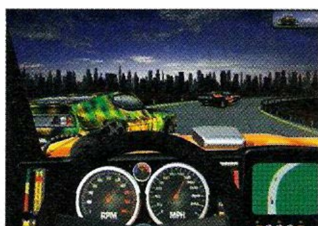
Wenn da mal nicht der Teufel im Detail steckt: Blizzards Action-„Rollenspiel" nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. Von der filigranen Grafik und dem fesselnden Spielprinzip konnten sich PC Games-Leser ja bereits anhand der exklusiven Demo-Version auf der Cover CD-ROM 11/96 überzeugen. Freuen Sie sich schon jetzt auf eines der Highlights in der Test-Rubrik der nächsten Ausgabe!

FIFA SOCCER '97



Nach NHL Hockey 97 dezimiert FIFA Soccer 97 das Budget der Sportspiel-Fans - oder doch nicht? Lohnt sich die Anschaffung der Fußball-Simulation, wenn man bereits FIFA Soccer 96 auf der Festplatte hat? PC Games erläutert, mit welcher Hardware sich das Programm noch angenehm spielen läßt und was gegenüber der letztjährigen Fassung verbessert wurde.

HAVE A N.I.C.E. DAY



Wenn Sie der Preview in dieser Ausgabe neugierig gemacht hat, fiebern Sie der endgültigen Version vermutlich genauso entgegen wie wir. Kein Wunder, denn das Rennspiel von Magic Bytes aus Gütersloh wartet mit Features auf, die nicht mal ein Bleifuß 2 zu bieten hat. In vier Wochen herrscht endgültige Gewißheit - der Review klärt über Stärken und Schwächen von HAND auf.

DIE SIEDLER 2 - MISSION CD-ROM



Der nächste Winter kommt bestimmt. Und mit ihm die Siedler 2 Mission-CD-ROM: 20 brandneue Karten lassen auf wochenlange Auseinandersetzungen mit streitbaren Völkchen schließen. Wo wurde der Schwierigkeitsgrad angesiedelt? Und wie komfortabel ist der mitgelieferte Editor zu bedienen? Was läßt sich manipulieren, was nicht? Fragen über Fragen, die wir in einem intensiven Test beantworten werden.

AUSSERDEM:

Dungeon Keeper
Es werden noch Wetten bezüglich des Release-Termins angenommen: Schafft's Bullfrog bis Jahresende?

Command & Conquer 2
Nach-Test der ausgelieferten Version: Was wurde in letzter Minute geändert?

NASCAR Racing 2
Kreisverkehr der anderen Art: Was kann NASCAR Racing 2, was Grand Prix 2 nicht kann?

Das Schwarze Auge 3 - Schatten über Riva
Die schwäbische Rollenspiel-Hoffnung im Test: Mehr Licht oder mehr Schatten?

MOST WANTED

Die interessanten Neuerscheinungen im November.

C&C: ALARMSTUFE ROT



Wenn ab Mitte November die blutroten Verpackungen in den Läden auftauchen, sollten bei C&C-Fans die Alarmglocken schrillen - das monatelange Ausharren wird belohnt.

DISCWORLD 2



Rincewind und der Krempel des Todes: Was tun, wenn der Sensenmann der Scheibenwelt überraschend Urlaub macht?

CREATURES



Was für's Herz: Niedlicher als Lemmings, anspruchsvoller als so manches Strategiespiel, fesselnd wie SimCity 2000 - die Creatures erobern die Händler-Regale.

PRIVATEER 2: THE DARKENING



Wing Commander-Technologie und ein Origin-typisches Staraufgebot machen aus Privateer 2 ein High-End-Actionspiel mit starker Atmosphäre.

Die PC Games Ausgabe 1/97 erscheint am 4. Dezember 1996